

DICTA E FRANÇOISE

MITOS E TARÔS

A Viagem do Mago



3.3

m

Pensamento

H. H. IX

Outras obras de interesse:

O TARÔ DO ANTIGO EGITO (c/ 78 lâminas)

Doris Chase Doane e King Keyes

TARÔ ADIVINHATÓRIO (c/ 78 lâminas)

Diversos

O TARÔ DE MARSELHA (c/ 78 lâminas)

Carlos Godo

OS ARCANOS MAIORES DO TARÔ E A CABALA

Stephan A. Hoeller

OS ARCANOS MAIORES DO TARÔ

G. O. Mebes

OS ARCANOS MENORES DO TARÔ

G. O. Mebes

JUNG E O TARÔ

Sallie Nichols

TARÔ CLÁSSICO

Stuart R. Kaplan

O TARÔ E O AUTOCONHECIMENTO

Mary Steiner-Geringer

MANUAL DO TARÔ – Origem, Definição e

Instruções para o Uso do Tarô

Hajo Banzhaf

A SABEDORIA DO TARÔ

Elisabeth Haich

HUMEROLOGIA

Rosabis Camaysar

NUMEROLOGIA – A Importância do Nome

no seu Destino

Monique Cissay

MITOS E TARÔS
A Viagem do Mago

Petar

Livraria e Espaço Esotérico

Al. Casa Branca, 39

Tel. 251-5104 - ou

Av. Paulista, 1499 - Lj. 47

Estac.: Al. Santos, 1518

Petar

LIVRARIA E ESPAÇO

AL. CASA BRANCA, 39 - TEL.

AV. PAULISTA, 1499 - L. 47

SÃO PAULO - SP



É PROIBIDA A VENDA
DESTE MATERIAL

55555
LIVRARIA BRASILEIRA
AL. CASA BRASILEIRA DE LIVROS
AL. PAULISTA, 1352 - 13.º ET.
SÃO PAULO - SP

82

Dicta e Françoise

MITOS E TARÔS
A Viagem do Mago

Tradução
MARIA STELA GONÇALVES



EDITORA PENSAMENTO
São Paulo

Título do original:
Mythes et Tarots
Le Voyage du Bateleur

Copyright © Editions Mercure de France, 1983.

Biblioteca Municipal Dr. Diomar Pereira da Costa
GUARATINGUETÁ - SP

Data: 19/08/2008

TOMBO 59.163

N.º de Notação CUC. 133.3

F 884 m
Jonã

Edição

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

Ano

90-91-92-93-94-95

Direitos de tradução para a língua portuguesa
adquiridos com exclusividade pela
EDITORA PENSAMENTO LTDA.

Rua Dr. Mário Vicente, 374 - 04270 - São Paulo, SP - Fone: 272-1399
que se reserva a propriedade literária desta tradução.

Impresso em nossas oficinas gráficas.

As crianças-magos
Anne, François e Melissa

Sumário

A árvore da vida	12
O Mago e o mito de Orfeu	38
A Papisa e o mito de Géia	47
A Imperatriz e o mito de Ishtar	54
O Imperador e o mito de Zeus, o rei dos deuses	62
O Sumo Sacerdote e os ritos do mês de maio	68
O Enamorado e o mito de Adônis-Tamuz	74
O Carro e o mito de Dioniso	80
A Justiça e o mito de Têmis	87
O Eremita e o mito de Merlin	93
A Roda da Fortuna e o deus solar gaulês dos solstícios	100
A Força e o mito de Gilgamesh	107
O Enforcado e o mito de Odin	114
O Arcano sem nome [A Morte] e os ritos do carnaval	120
A Temperança e o mito do centauro Quíron	128
O Diabo e o mito de Crono-Saturno	135
A Casa de Deus e o mito de Prometeu	143
A Estrela e o mito de Ariadne	149
A Lua e os grandes santuários de oráculos	156
O Sol e o mito de Mitra	163
O Julgamento e o mito de Hefesto	169
O Mundo e o mito de Deméter e de Perséfone	174
O Louco e o mito do gigante barqueiro, Bel-Gargan	182
<i>Bibliografia</i>	189
<i>Índice das Ilustrações</i>	192

À primeira vista, o tarô de Marselha pode ser considerado um suporte da adivinhação. Em nosso livro anterior, procuramos extrair os símbolos e transmitir as práticas correntes dessa ciência. Mas as lâminas do tarô exprimem de fato outra coisa: com efeito, elas foram elaboradas lentamente, sem que nada tivesse sido deixado ao acaso, como uma representação do universo, uma espécie de grande espelho cósmico. Esse jogo, feito para atravessar os séculos, reúne, comunica todos os conhecimentos dos homens desde “a noite dos tempos”, refletindo as suas concepções do mundo. Como o tarô foi elaborado na era cristã, por volta do século XIV, seus criadores, para evitarem ser tomados por idólatras e pagãos, e para permitirem sua livre circulação, camuflaram os símbolos e os mitos nos quais se apoiaram. Mas a tradição dá as chaves desse “ocultamento”. A cada arcano corresponde um mito arcaico ou alguns ritos ancestrais. Esses símbolos resgatam o pensamento dos antigos, dirigido para um único alvo, a evolução da consciência, embora incluindo aí as construções do inconsciente coletivo.

Numerosos pesquisadores trabalharam com os tarôs desde a sua criação para descobrirem as suas raízes profundas. No Primeiro Império, uma célebre vidente, personagem curiosa, Anne-Marie Lenormand, concebeu um jogo cujas fontes eram *A Ilíada* e *A Odisséia*. No século XIX, Eliphas Levi foi o primeiro a vincular os 22 arcanos maiores do tarô às 22 letras hebraicas. Em meados do século XX, Gareth Knight,

discípulo de Dion Fortune, associou as 22 lâminas maiores com os 22 caminhos da árvore da vida dos cabalistas. Eis o fio de Ariadne do nosso Mago.

A árvore da vida, diagrama do universo, abrange esferas ligadas entre si pelos caminhos. Para poder percorrer os caminhos, é necessário abrir as suas portas, simbolizadas pelos 22 arcanos maiores do tarô. As esferas correspondem às grandes forças do universo, que desembocam em Malkut, a negra, a nossa terra. O Mago — isto é, o homem que aspira ao conhecimento, à iniciação, o místico — deve aprender a usar essas forças para relacionar-se com as energias mais construtivas. Sua primeira viagem, a descida da consciência, é primordial, pois lhe abre a compreensão, lava-o e o purifica, dando-lhe as armas necessárias às suas peregrinações seguintes. Depois disso, ele deve abrir as portas dos caminhos, ou seja, transpor as 21 etapas do tarô e apreender a última, o Louco, a unidade absoluta. O Mago caminha na direção do Mundo, detendo-se em cada lâmina, absorvendo aí as forças específicas de cada uma delas. Ele prossegue, cada vez mais preparado, mas, de igual maneira, cada vez mais entorpecido pelas vibrações da terra, da qual se aproxima e sem a qual nada pode realizar. Chegando ao fim da sua viagem, ele pode voltar a percorrer os caminhos — visto que sabe abrir as suas portas — e extrair desse mundo mental todos os elementos necessários à sua evolução. Mas sua experiência sempre passará pelo seu corpo, pela terra. Os aliados naturais — atributos e símbolos-imagens de deuses ou de ritos antigos, cores, plantas, pedras, árvores e perfumes — servem-lhe de guia e vinculam-no com o seu mundo conhecido. Como o Pequeno Polegar, ele precisa recolher “seus calhaus” para encontrar o seu caminho na senda do conhecimento e na busca da sua harmonia.

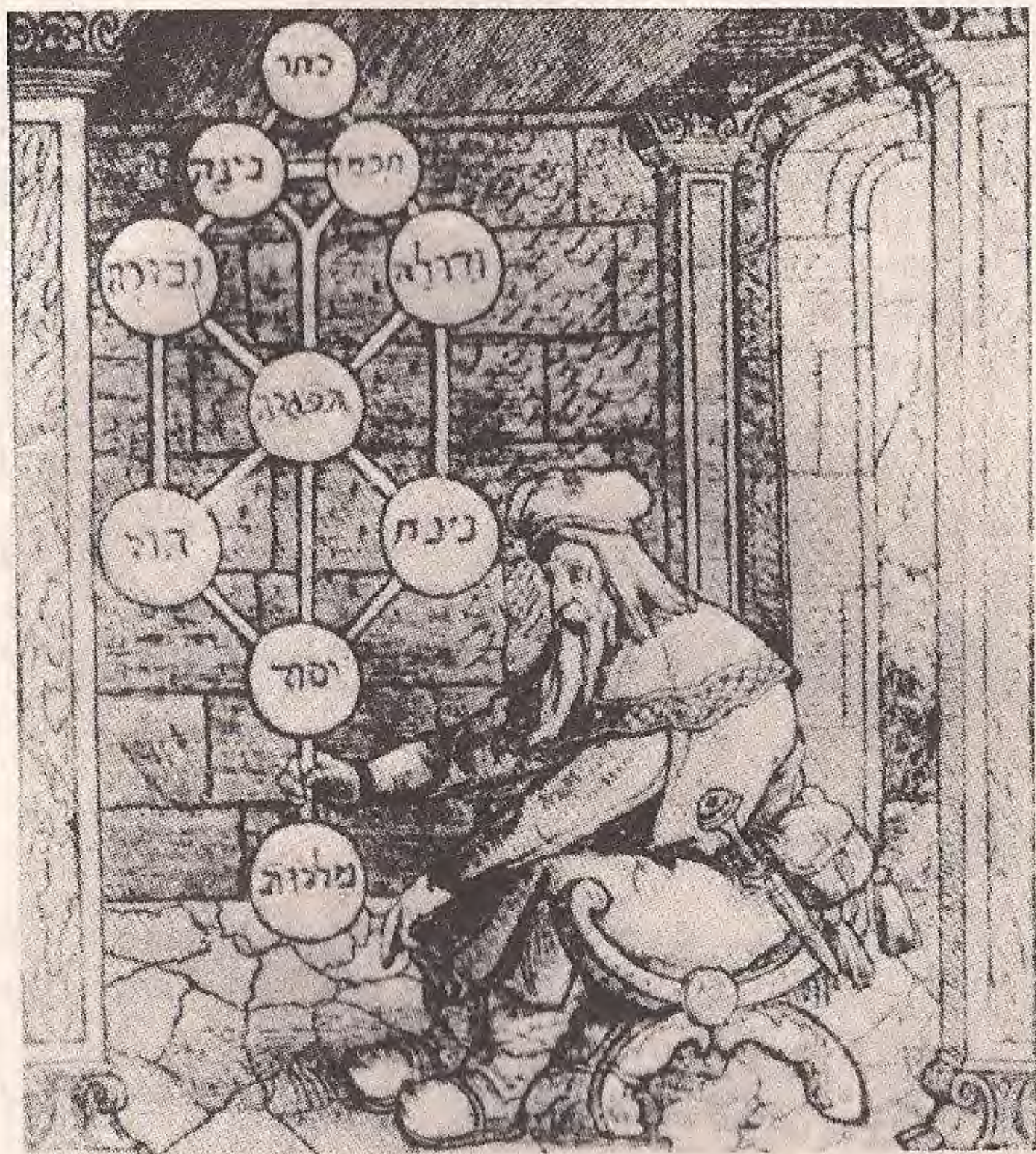
No início, essa viagem requer, de qualquer forma, uma assinatura em branco. Talvez o trabalho seja feito conscientemente ou de maneira subterrânea, segundo o modo de vida e de pensamento. Pouco importa. O essencial é plantar a semente para que a flor possa crescer e desabrochar. A árvore da vida e os arcanos do tarô são “os meios de locomo-

ção” do nosso Mago. Para chegar a bom porto, ele deve trabalhar de início sozinho, lentamente; depois, se o desejo se fizer sentir, poderá embarcar com outros companheiros de viagem, mas mantendo-se alerta à sua opção. No entanto, a busca inicial é feita de modo individual, e, um dia, o nosso Mago descobre ser o único Argonauta em sua busca do Velocino de Ouro.

Possam todos os que o precederam ajudá-lo a manter o bom rumo e facilitar-lhe as escalas!

A ÁRVORE DA VIDA

A árvore da vida corresponde a uma imagem do cosmos. Suas raízes fincam-se na terra-mãe e sua copa toca o céu, reunindo o pai divino e a terra-mãe por um eixo vertical. A imaginação do homem foi pródiga em cercar a árvore de imagens, simbolizando a imortalidade quando ela é sempre verde e o eterno retorno quando vive no ritmo das quatro estações. A simbologia da árvore é tanto oriental como ocidental e pode ser encontrada entre os índios americanos, na África, na Ásia, na Austrália; ela corresponde a um mito universal, representado aqui por um freixo, ali por uma palmeira e, acolá, por uma figueira. Em todas as religiões, o pássaro é associado com a alma que voa de galho em galho e percorre os estágios de consciência simbolizados por esses galhos. Os soberanos orientais encomendavam aos seus joalheiros árvores de ouro em miniatura com frutos de pedras preciosas, imagem do seu mundo dirigido pelo desejo de poder. Os japoneses reduziam, e ainda reduzem, esse mundo a uma árvore anã de ramos deformados, cultivada num vaso: a *bonsai*. São João, no *Apocalipse*, faz alusão à árvore da vida: "No meio da praça da cidade, de um lado e de outro do rio, está a árvore da vida, que frutifica doze vezes, dando fruto a cada mês; e as folhas dessa árvore servem para curar as nações." Para os xamãs siberianos e para os sacerdotes das tribos primitivas, a árvore é um lugar de iniciação; eles fazem nela entalhes simbólicos até a copa, à medida que percorrem as etapas do conhecimento.



1. A Árvore da Vida das Sefiroth

Mas, antes de abordar de fato o estudo da árvore da vida que deve levar à autocompreensão, à harmonia interior e à aquisição da sabedoria, é necessário exercer as faculdades de meditação — isto é, dedicar-se a uma reflexão precisa sobre um único problema —, de concentração — ou seja, reunir numa síntese as idéias nascidas da meditação — e de visualização — quer dizer, traduzir em imagens o resultado da etapa anterior. Se o trabalho é efetuado com um objeti-

vo preciso, para, por exemplo, encontrar-se a solução de um problema que se afigura importante, convém isolar-se, respeitar verdadeiramente as etapas e não se deixar distrair pelo mundo circundante. Para serem bem compreendidos e assimilados, cada esfera e cada caminho exigem uma atenção perfeita e um desenvolvimento de todas as faculdades, a fim de que a intuição e a imaginação possam também exercer os seus papéis.

Os cabalistas desenvolveram um instrumento de trabalho adequado ao nosso espírito ocidental. Em suas árvores, os mundos são denominados esferas e os ramos, caminhos. O primeiro modelo de árvore da vida começou a circular na Europa por volta do século XII; ela foi escolhida pelos sábios porque representava um símbolo universal e porque o seu grafismo permitia tornar a meditação concreta e natural. Nessa concepção, o mais elevado une-se ao mais baixo, sendo o nosso mundo o resumo dos outros; os tarôs são os pássaros encontrados nos ramos dessa árvore.

A Criação do Mundo Manifesto

Três véus circundam o ponto branco luminoso chamado Kether (primeiro gráfico). Esses três véus correspondem a uma existência negativa, a um caos ilimitado. Até a criação da terceira esfera, que represará as energias, encontramos na abstração absoluta, não podendo o cérebro humano recorrer a nenhuma explicação racional. Os próprios símbolos de nada servem. Ao olharmos esse diagrama um pouco semelhante a uma rosácea de catedral, devemos pensar que o nada e o infinito não têm realidades positivas, que a negação é construtiva. Devemos imaginar um mergulho num círculo de luz branca e pura, uma espécie de queda, para ilustrá-lo visualmente, pois nesse estágio não há noção de espaço. A esfera Kether leva o número 1, unidade total, princípio criador, decano dos dias. De Kether emanará, auto-engendrada, a esfera Chocmah, primeira dualidade, de um cinza resplandecente, força criadora masculina de tal fer-

tilidade que se espraia por um universo não limitado, de algum modo, Urano. Mas, como duas forças sempre atraem uma terceira — a lei do triângulo —, Chocmah encontrará sua esposa, a esfera Binah, negra e luminosa, que capta as energias de Chocmah, modera o seu poder, e vai encerrá-las, castrá-las parcialmente, para que a fecundidade advinda daquela não ultrapasse os limites do universo. Assim, Binah dá a vida, mas, em consequência, também dá a morte; eis por que os Escritos a denominam a mãe sombria (Géia). Está criado o primeiro triângulo, começando a partir desse momento a existir a noção de vida; essa trindade é evocada em muitas religiões, mas, neste caso, o último membro é feminino. A divindade agirá de maneira direta a partir desse mundo das emanções. Serão então assentados no universo os três pilares de raiz única da árvore da vida, que sustentam o mundo e permitem que as esferas se apóiem sobre a sua base. Um deles fica à esquerda, diante do diagrama, vindo de Kether por Binah, pilar do rigor; o segundo parte de Chocmah, pilar da misericórdia; o terceiro fará vibrar o equilíbrio perfeito dos dois pólos, dos pratos da balança, partindo de Kether, pilar central. As forças podem ocupar cada um dos três pilares. O raio fértil que parte do ponto primordial segue o seu curso e cria a quarta esfera, Chesed. Primeira força do mundo manifesto, ela é o lugar dos arquétipos, da formação do zodíaco, a idéia do pai mais misericordioso, pois, a partir dela, os símbolos podem ter serventia. Sua cor é o azul intenso. Como tudo no universo deve equilibrar-se pelo seu contrário e pela sua complementaridade, a quinta esfera, no outro pilar, Geburah, representa o medo, o guerreiro diante do legislador. Tudo o que a misericórdia de Chesed deixou passar será limpo, reconstruído e purificado por Geburah. Sua cor é o vermelho. De Geburah, o raio passa em diagonal para criar a sexta esfera: Tipheret. Harmoniosa, dela emanam a saúde e a beleza; mas ela possui também um outro aspecto: é a morada dos mestres invisíveis e dos deuses sacrificados. Sua cor é o amarelo brilhante. Como os símbolos vão se tornando cada vez mais abordáveis, Tipheret pode ser vista como semelhante ao sol, primeiro mundo de-

pois de Kether a se encontrar no pilar central. A sétima esfera situa-se no pilar da misericórdia: Netzach. Aqui começam a nascer as cores; é o início da idéia do mundo vegetal. Ela corresponde ao instinto. Tem como oposto e complemento Hod, a reflexão; nos Escritos sagrados, é denominada a inteligência perfeita. Sua cor é o laranja. Depois disso, o raio fértil prossegue em sua rota e dá origem, no pilar central, a Yesod, que pode evocar a lua. Yesod reflete Kether, a primordial, mas como um espelho; as imagens são invertidas ou deformadas. Ela já é um pouco o nosso mundo. Yesod contém todos os poderes da reprodução e da formação prestes a se materializarem em nós; nela nascem os perfumes e os ritmos, os fluxos e os refluxos. A vida sexual é regulada em parte nessa esfera, positiva em relação à terra. Sua cor é o violeta. Até Yesod, cada esfera é positiva com referência à seguinte e negativa no tocante à anterior. Elas são bissexuadas, mas num plano bastante refinado.



2. Os três véus que circundam Kether

A última esfera representa a terra, nosso mundo; os cabalistas denominam-na Malkut, a negra. Ela reflete os outros mundos e, ao observarmos nosso microcosmo, podemos conhecer todos os outros. A terra, ou melhor, a matéria, já que Malkut corresponde à pluralidade dos mundos, tem quatro cores: o amarelo na direção de Hod, o verde-oliva na direção de Netzach, o castanho avermelhado e o negro na direção dos abismos. Talvez Malkut seja a Kether de um outro mundo, e Kether, a terra de um universo superior. Cada fim é o começo de uma nova história, tal como ocorre nos contos de *As Mil e Uma Noites*. Isso pode dar uma noção inicial de um infinito.

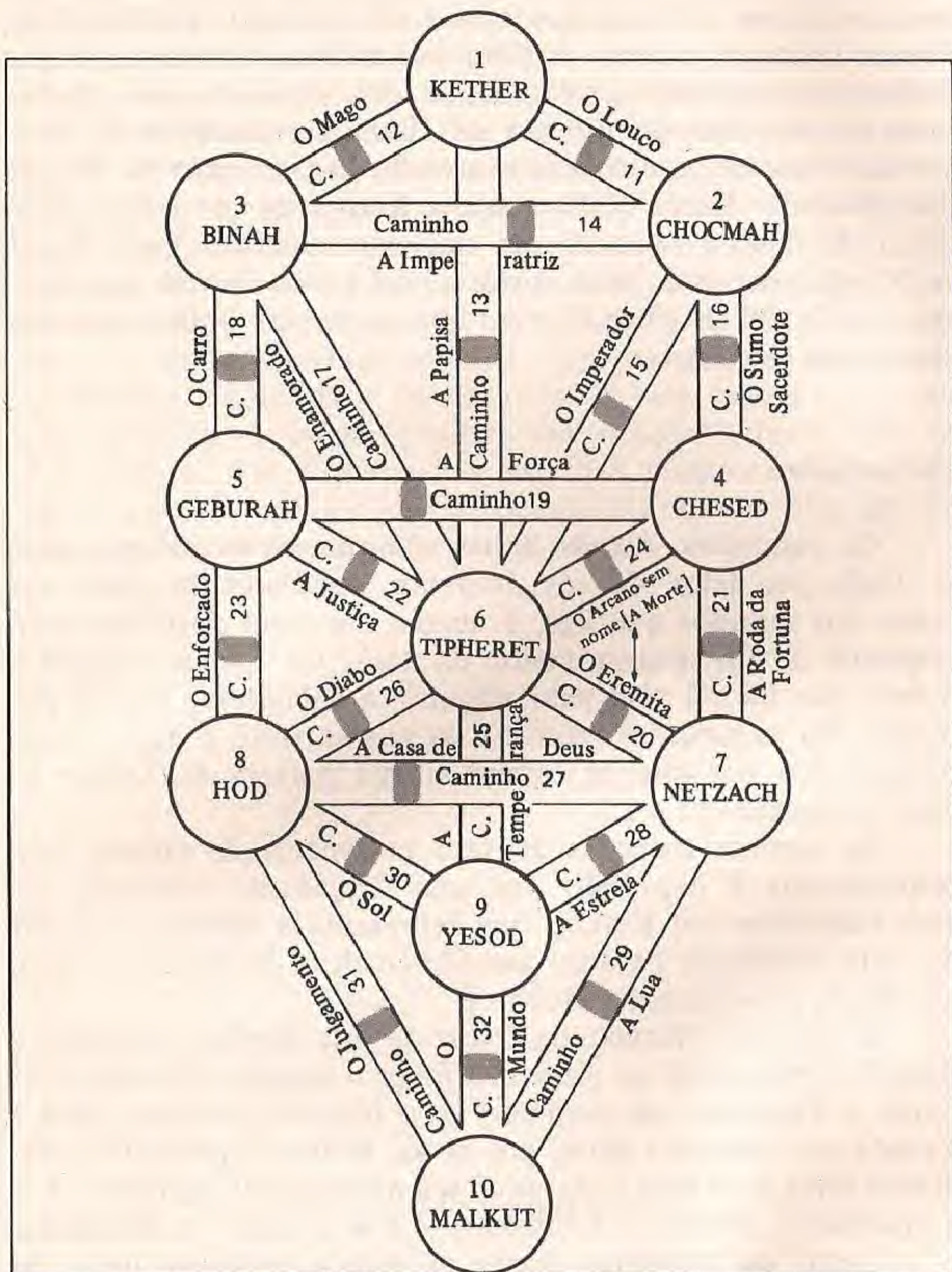
Os Caminhos

Os caminhos são as linhas que unem as esferas entre si. Cada um deles, de cor diferente, resultado da fusão das cores dos mundos que liga, é aberto por uma porta que corresponde a um arcano maior do tarô. Os Escritos sagrados dizem que há 32 vias para adquirir a sabedoria: as dez primeiras são as próprias esferas e as outras vinte e duas, os caminhos. Eis por que os caminhos que partem de Kether levam os números 11 e 12.

As lâminas menores do tarô pertencem às esferas, correspondendo à expressão das suas forças no cotidiano. Os ases reúnem-se em Kether, que representa a unidade e a raiz de cada elemento; os dois, em Chocmah, a dualidade; os três, em Binah, a canalização, etc.

O primeiro triângulo da árvore da vida (Kether, Chocmah e Binah) corresponde ao elemento fogo; o segundo (Chesed, Geburah e Tipheret), ao elemento ar; o terceiro (Netzach, Hod e Yesod), ao elemento água; por si só, Malkut representa o elemento terra e os seus poderes. O seu número, 10, contém o 1 — a unidade —, o zero — o absoluto — e o 1 + o 0 — a densidade.

Tanto os caminhos como as esferas possuem uma cor própria, mas os caminhos têm também uma porta atribuída a uma lâmina maior do tarô.



3. Árvore da Vida, caminhos e portas

O 11º caminho liga Kether a Chocmah, e sua cor é o amarelo pálido; o arcano da sua porta é o Louco.

O 12º caminho liga Kether a Binah e sua cor é o amarelo-ouro; o seu arcano é o Mago.

O 13º caminho liga Kether a Tipheret e sua cor é o azul pálido; arcano: a Papisa.

O 14º caminho liga Binah a Chocmah; e sua cor é o azul-claro; arcano: a Imperatriz.

O 15º caminho liga Chocmah a Tipheret e sua cor é o vermelho vivo; arcano: o Imperador.

O 16º caminho liga Chocmah a Chesed; cor: vermelho-alaranjado; arcano: o Sumo Sacerdote.

O 17º caminho liga Binah a Tipheret; cor: malva; arcano: o Enamorado.

O 18º caminho liga Binah a Geburah; cor: âmbar; arcano: o Carro.

O 19º caminho liga Geburah a Chesed; cor: amarelo-acobreado; arcano: a Força.

O 20º caminho liga Tipheret a Chesed; é de cor verde-amarelado; arcano: o Eremita.

O 21º caminho liga Chesed a Netzach; cor: malva-rosado; arcano: a Roda da Fortuna.

O 22º caminho liga Geburah a Tipheret; cor: azul-esverdeado, com um pouco mais de azul que de verde; arcano: a Justiça.

O 23º caminho liga Geburah a Hod; cor: azul-escuro; arcano: o Enforcado.

O 24º caminho liga Tipheret a Netzach; cor: verde-azulado, arcano: o Arcano sem nome [a Morte].

O 25º caminho liga Tipheret a Yesod; cor: azul-noite; arcano: a Temperança.

O 26º caminho liga Tipheret a Hod; cor: violeta, puxando para o vermelho; arcano: o Diabo.

O 27º caminho liga Hod a Netzach; cor: vermelho-sangue; arcano: a Casa de Deus.

O 28º caminho liga Netzach a Yesod; cor: violeta pálido; arcano: a Estrela.

O 29º caminho liga Netzach a Malkut; cor: carmesim; arcano: a Lua.

O 30º caminho liga Hod a Yesod; cor: amarelo com um pouco de laranja; arcano: o Sol.

O 31º caminho liga Hod a Malkut; cor: alaranjado pálido; arcano: o Julgamento.

O 32º caminho liga Yesod a Malkut; cor: índigo-violeta; arcano: o Mundo.

Há na árvore três caminhos horizontais, chamados caminhos de equilíbrio; o primeiro, correspondente à Imperatriz, refere-se ao intelecto; o segundo, correspondente à Força, diz respeito aos instintos; e o terceiro, correspondente à Casa de Deus, relaciona-se com o metal.

Para melhor assimilar o diagrama da árvore da vida, é preferível que o leitor o desenhe num papel de certa resistência, colorindo-o, a partir de Kether, triângulo por triângulo, e, em seguida, caminho por caminho, a partir do 32º.

A Descida de Consciência

A técnica dos cabalistas consiste em evocar cada esfera, meditar sobre ela, partindo da sua cor e do seu símbolo, e pronunciando mentalmente o seu nome. Como se deve fazer essa evocação antes de dormir, podem surgir sonhos durante a noite. É melhor anotá-los para compreender o que cada esfera representa como força e que peso tem cada pessoa. Para essa descida de consciência, não deve ser esquecida a evocação seqüencial das dez esferas, começando-se por Kether e passando-se cerca de três dias em cada uma. Caso contrário, o exercício pode tornar-se perigoso e, em vez de positivo, revelar-se desequilibrador. Se uma esfera não está em harmonia com a pessoa que a evoca, esta corre o risco de experimentar sensações dolorosas ou de ter sonhos agônicos. Nesse caso, na experiência seguinte com o mundo da árvore da vida, a pessoa não deve dedicar mais tempo à esfera em questão do que às outras, sendo melhor que visualize a sua cor, escolha outro símbolo — o mais simples é o melhor — e pronuncie mentalmente o seu nome. Os símbolos em *itálico* correspondem aos mais fáceis, mas deve-se escolher com liberdade.

Kether: Seu nome divino é “eu serei”; sua cor, uma luz branca e brilhante; seus símbolos: uma cabeça de homem idoso, de cabelos longos e barba branca, visto de perfil pelo lado direito, uma *coroa*, um *ponto num círculo*. Nos Escritos sagrados, seus títulos são: o decano dos dias, o ancião dos anciãos, o ponto primordial, a cabeça branca. Sua evocação nada oferece de preciso, mas deve-se passar por ela para chegar a todas as outras; seus efeitos não são sentidos *conscientemente*. Ela corresponde, no homem, à parte superior da cabeça, àquilo que os orientais denominam o lótus de mil pétalas. Para o tarô, ela contém todos os ases das lâminas menores.

Chocmah: Seu nome divino é a sabedoria; sua cor, um cinza irisado, brilhante, como o brilho do metal prateado sob o sol forte; seus símbolos: *um cetro*, uma linha reta vertical, *uma pedra levantada* (como um menir), o rosto de um homem barbudo e coroadado. Seus títulos sagrados: a glória segunda, o invólucro interior da glória, a inteligência iluminadora, o pai supremo. Sua evocação traz uma corrente de energias criadoras, vitalizantes e produtoras de novas idéias. Ela corresponde, no homem, ao lado esquerdo do rosto. Contém todos os dois do tarô.

Binah: Seu nome divino é a compreensão; sua cor, uma luz negra repleta de pequenos pontos brilhantes; seus símbolos: uma *taça* ou um *cálice*, uma mulher desconhecida sentada, de idade madura, um trono. Seus títulos sagrados: a sombria mãe estéril, a brilhante mãe fértil, a grande mãe. Sua evocação traz o silêncio interior, canalizando e equilibrando as forças. Confere uma primeira estabilidade, uma disciplina interior, esclarecendo a inteligência por ser a fonte de toda compreensão. Ela corresponde, no homem, ao lado direito do rosto. Contém todos os três do tarô.

Chesed: Seu nome divino é a misericórdia; sua cor, um azul intenso luminoso; seus símbolos: um rei sentado no trono, *uma pirâmide*, um bastão, *um cubo*. Seus títulos sagra-

dos: El, a majestade, as raízes do amor, o pai benevolente. Sua evocação traz a possibilidade de viver com consciência na sociedade. Ajuda a ver esta última tal como é, sem complacência. Ela harmoniza as relações e corresponde à força do amor recebido e dado. Corresponde, no homem, ao braço esquerdo. Contém todos os quatro do tarô.

Geburah: Seu nome divino é a severidade; sua cor, um vermelho escarlate luminoso; seus símbolos: um guerreiro conduzindo um carro, uma rosa de cinco pétalas, uma *espada*, uma lança, o *pentágono*. Seus títulos sagrados: Din, o justo, o guerreiro, a inteligência radical. Sua evocação proporciona uma purificação do espírito e do corpo, a varrição das coisas inúteis. Dá a coragem e a inteligência necessárias para escapar dos momentos difíceis e traz o poder sobre si mesmo. Corresponde, no homem, ao braço direito. Contém todos os cinco do tarô.

Tipheret: Seu nome divino é a beleza; sua cor, o amarelo luminoso como o sol quente; seus símbolos: *um rei majestoso*, *uma criança*, um sol, *uma cruz com uma rosa vermelha no centro*, um deus sacrificado. Seus títulos sagrados: a inteligência mediadora, a harmonia das coisas, o filho, o homem, o rei. Sua evocação traz a saúde da alma e do corpo, a beleza, a graça de ver o irradiar dos seres e das coisas, uma certa paz. Corresponde, no homem, ao peito. Contém todos os seis do tarô.

Netzach: Seu nome divino é a vitória; sua cor, o verde-esmeralda, equivalente à natureza nascente; seus símbolos: *uma rosa*, *uma lâmpada*, um cinto, uma bela mulher jovem e nua. Seus títulos sagrados: a inteligência oculta, a beleza triunfante, os olhos do espírito, a firmeza, o desinteresse, a valentia. Sua evocação traz a inspiração, sobretudo nos domínios da arte, favorecendo a visualização, a harmonia com a natureza de que ela é senhora, a firmeza nas decisões. Criadora, dá a alegria e a liberdade dos instintos dominados. Ajuda a perceber as coisas. Corresponde, no ho-

mem, aos rins, aos quadris, às pernas. Contém todos os sete do tarô.

Hod: Seu nome divino é a glória; sua cor, o laranja, como uma visão de esplendor; seus símbolos: um *tabuleiro* retangular, um *versículo* da Bíblia, ou de qualquer outro livro sagrado, um hermafrodita ou um homem abatendo um dragão. Seus títulos sagrados: a inteligência absoluta ou perfeita, o Deus das legiões, a veracidade. Sua evocação proporciona o saber elevado e a inteligência prática; ela favorece o estudo das ciências e as pesquisas, sendo chamada, nos Escritos antigos, de esfera da magia. Fala mais ao intelecto, inspira e organiza. Traz em si a complementaridade de Netzach, que se dirige antes ao instinto. Corresponde, no homem, aos rins e às pernas. Contém todos os oito do tarô.

Yesod: Seu nome divino é o fundamento; sua cor, o violeta encarnado; seus símbolos: as *sandálias*, *marcas de passos* na neve ou na areia, um homem nu e forte. Seus títulos sagrados: a inteligência que purifica as emanções, corrige e testa o modelo de tudo o que vai existir na terra, Levanah, a independência, a visão do mecanismo do universo, o plano astral. Como está associada aos perfumes, podemos, antes de meditar, queimar incenso ou colocar, num cadinho, algumas gotas de essência natural. Sua evocação traz a primeira lembrança do mundo, os “arquivos akáshicos” dos cabalistas. Ajuda os sonhos a se imprimirem na memória, fecunda o espírito e abre os caminhos do astral; mas nem sempre evita as armadilhas. Seu saber passa pelo inconsciente. Ela abre o grande livro de Binah, aquele que a Papisa tem entre as mãos, mas apenas reflete, cabendo-nos interpretar. No homem, corresponde aos órgãos da reprodução. Contém todos os nove do tarô.

Malkut: Seu nome divino é o reino; suas cores, o amarelo na direção de Hod, o verde-oliva na direção de Netzach, o castanho avermelhado e o negro na direção dos abismos; seus símbolos: um portal fechado ou aberto, um campo de

trigo maduro, *uma jovem coroada num trono*, uma virgem negra. Seus títulos sagrados: a noiva, a rainha, Malka, o limiar, o limiar da filha dos poderes, o limiar do Jardim do Éden, a mãe inferior, a oração, a filha sentada no trono da mãe. Diz-se ser Malkut a inteligência resplandecente, por conter todas as outras esferas; ela tem a liberdade da sua evolução e da sua harmonia. Esta esfera encerra toda a matéria do universo, do homem à estrela. Sua evocação permite a impregnação com as forças que ajudam a encontrar a felicidade e a harmonização com os lugares de vida. A grande entidade que protege a matéria acabada é Adonai, sendo o seu nome, por si só, uma prece. Malkut corresponde, no homem, ao ânus e aos pés. Contém todos os dez do tarô.

O Caminho do Retorno

O objetivo do caminho do retorno é impregnar-se de todas as esferas e de todos os caminhos. Não é possível usar o ensinamento que ele oferece se esse trabalho de explorador não tiver sido feito e se não se tiver compreendido e dominado cada caminho, um por um e triângulo por triângulo. Quando a descida de consciência for empreendida pela segunda vez, pelas esferas, uma formidável fonte de ensinamentos, adaptável à vida material, virá dos caminhos reconhecidos e permitirá uma harmonia interior.

Para se compreender perfeitamente o caminho a seguir, por exemplo, durante a descida de consciência, deve-se manter sob os olhos, de maneira constante, o diagrama colorido da árvore da vida.

Depois do estudo de cada caminho, são dadas analogias para servirem de materiais à construção de imagens. O trabalho em cada caminho e em cada porta que o precede deve ser feito no seu ritmo próprio, o que dura de três dias a uma semana. É melhor, para fixar as impressões e os sonhos, anotá-los. Para a meditação, é possível recorrer aos símbolos da esfera de que se parte e, em seguida, iniciar a

rota. Cada esfera é um agente instrutor; chega-se ao seu saber por meio dos caminhos. Cada caminho horizontal — há três deles — corresponde a um momento de descanso, destinado a reequilibrar as forças.

O 32.º caminho: Parte de Malkut, nosso mundo, na direção de Yesod. A porta deste caminho corresponde ao arcano do tarô O Mundo. Deve-se retirar a carta do jogo, impregnando-se dela e se imaginando na cor índigo-violeta do caminho. Primeira etapa, uma das mais difíceis e dolorosas, é denominada pelos cabalistas o caminho da dor. Um guardião do limiar, o reflexo do inconsciente, aguarda nessa rota de introversão. Seu símbolo corresponde a uma cruz de braços iguais, isto é, o espírito que se estende nas quatro direções, a aceitação das formas densas da matéria. Nesse caminho, regula-se o equilíbrio das noites.

Analogias: o cipreste (árvore de Perséfone) ou a figueira (árvore de Deméter); o chumbo, metal denso e grosseiro, mas sem o qual os alquimistas não podem fazer o ouro dos sábios; a pedra filosofal.

O mito correspondente à porta desse caminho é o de Deméter e Perséfone.

O 31.º caminho: Vai de Malkut a Hod; sua porta corresponde ao Julgamento. Caminho de fogo, alaranjado pálido, seus vínculos com a terra são muito fortes, referindo-se principalmente ao sucesso social. Deve-se meditar aqui sobre os fatores hereditários, sobre o passado biológico e a inteligência coletiva. Os arqueólogos e historiadores são particularmente afetados por este caminho.

Analogias: os sete metais em estado bruto; o incenso que ajuda a meditação; a noqueira, árvore da clarividência entre os gregos e da ciência entre os celtas; a águia, animal do fogo solar; a papoula, a flor de Perséfone, que a vincula com a terra; os sítios arqueológicos e os teatros antigos, lugares públicos, mas pertencentes ao passado.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Hefesto.

O 30º caminho: Vai de Yesod a Hod; sua porta corresponde ao Sol; é de cor amarela com uma ponta alaranjada, a coloração do céu nas primeiras horas da manhã no verão. É governado pelo elemento fogo, mas está sob a influência do ritmo lunar da esfera onde nasce. Representa o amor divino e o raciocínio da sensação. Deve-se meditar aqui acerca da sexualidade, do poder de adquirir e de dar a saúde. Os movimentos políticos e sociais que ajudam os povos a saírem da obscuridade têm uma grande importância. Os médicos, os pesquisadores, os astrólogos e os astrônomos são influenciados por este caminho.

Analogias: a canela, planta que servia à fabricação, pelos antigos, de elixires destinados a dar a imortalidade; a platina, ouro branco que reúne os dois pólos, a Lua e o Sol; o gavião, o pássaro ligado ao sol; o girassol; a oliveira, árvore universal para os antigos; o peridoto, pedra muito dura.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Mitra.

O 29º caminho: Vai de Malkut a Netzach; sua porta corresponde à Lua; de cor carmesim, representa a inteligência do corpo. Mais vinculado com o físico, diz respeito ao sangue, à secreção das glândulas. Aqui, o homem deve aceitar os instintos de base, as leis da natureza. Deve também escapar do primitivo e controlar a sua vida. A intuição domina, nada é intelectualizado, mas pressentido.

Analogias: o oceano primevo; o signo de Peixes; a pérola; o âmbar cinza, secreção do cachalote; o delfim.

O mito correspondente à porta deste caminho é o do santuário de Delfos, denominado “o útero do mar”.

O 28º caminho: Vai de Yesod a Netzach; sua porta corresponde à Estrela; de cor violeta pálida, representa as forças da inteligência criadora. Estas correspondem à busca dos arquétipos. Deve-se meditar aqui sobre o que é útil à evolução do homem e à sua harmonia com o mundo vegetal. A concentração neste caminho pode ajudar a romper a solidão. Todas as atividades artísticas são influenciadas.

Analogias: o signo de Aquário; o galbano; a ametista, que, segundo os antigos, quando colocada sob o travesseiro, traz sonhos benéficos e protege da embriaguez de qualquer espécie; o pavão; a acácia (a arca da aliança era feita de madeira de acácia); a ameixeira.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Ariadne.

O 27º caminho: Vai de Hod a Netzach; sua porta corresponde à Casa de Deus; é de cor vermelha-sangue. Como nenhuma das esferas deve ser mais forte que outra, ele representa o equilíbrio entre intelecto e instinto. Os mundos envolvidos são as esferas de base, sendo importante a passagem por esta etapa. O corpo deve estar bem preparado para receber essa força. Este caminho liga-se ao sistema nervoso; se os dois pólos não estão em equilíbrio com os caminhos meditados antes, há o perigo de dissociação. Este caminho requer uma busca sincera da saúde física e moral; inclui-se aí, por vezes, uma idéia de sacrifício, que chega amiúde às raias do orgulho. Neste estágio, deve-se agir com certa lentidão; não há aqui revelação, mas um período de reequilíbrio. Sem o domínio deste caminho, não se pode ir adiante. A meditação consiste em *saber com precisão o que se quer*.

Analogias: o absinto, que, de acordo com a dose, é tonificante ou perigoso; o rubi, pedra tônica que sustenta o esforço e simboliza também a paixão contida neste caminho; a pimenteira e a cana-de-açúcar, que equilibram a excitação contida nas outras analogias; o urso, força inconsciente que deve ser dominada.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Prometeu.

O 26º caminho: Vai de Hod a Tipheret; sua porta corresponde ao Diabo; de cor violeta avermelhada, representa a abordagem intelectual da divindade. Deve-se meditar aqui sobre as forças do tempo, a autoridade, a limitação do poder e o concreto. Caminho de paciência, onde as forças do passado cedem lugar ao futuro, contém, no entanto, um obs-

táculo: a mentira, sob todas as suas formas, sobretudo a recusa de ver a realidade tal como é. Deve-se adquirir aqui a força para enfrentar as responsabilidades pessoais sem tornar os outros ou o exterior culpados nem usar um bode expiatório. “Deve-se separar o sutil do espesso.” Caminho penoso a princípio, como todos os que levam a Tipheret, permite a harmonização da sexualidade; é a rota racional do progresso no conhecimento dos outros.

Analogias: o signo de Capricórnio; as grandes cidades que permitem a dualidade, a supremacia dos desejos e a indolência da consciência; o almíscar, perfume afrodisíaco produzido numa bolsa sob o ventre do cabrito; a cabra, a madressilva; a orquídea (seu símbolo oriental diz que ela retoma o que deu).

Os mitos correspondentes à porta deste caminho são os de Saturno e do deus dos pastores.

O 25º caminho: Vai de Yesod a Tipheret; sua porta corresponde à Temperança; de cor azul-noite, tem como alvo resolver a dualidade. Começa como um longo crepúsculo, e o mais difícil, o meio da noite, situa-se no cruzamento entre o 25º e o 27º caminhos. Representa a submissão à prova daquilo que se aprendeu, mas não corresponde a uma parada, e sim a uma caminhada nas trevas. A dificuldade aqui está na vontade de abandonar tudo, no desânimo e na dúvida. Mas as forças deste caminho, a esperança contida na noite, despertam as aspirações.

Analogias: o signo de Sagitário; todos os bálsamos e calmantes; o opopônace, perfume extraído de uma raiz odorífera que serve para fazer pomadas destinadas ao tratamento das contusões e dos pequenos ferimentos; o jacinto, de poderes narcóticos; a giesta, planta diurética; a romã, que, para os antigos, protegeria dos males do fígado.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Quíron, o centauro.

O 24º caminho: Vai de Netzach a Tipheret; sua porta corresponde ao Arcano sem nome [a Morte]; de cor verde

azulada, representa as grandes transformações, a morte do lado passional de toda pessoa. Ajuda a recuperar o equilíbrio, a saúde dos rins, dos quadris, das pernas (Netzach), e controla os pulmões (Tipheret). Este caminho permite desembaraçar-se de coisas mortas, dos fardos, mas sem ação violenta contrária ao 27º caminho, usando-se certa estagnação. Correspondente ao fim de um ciclo, traz indecisão e inércia, mas, por meio de uma meditação bem feita acerca da verdade, faz cair as máscaras e dá acesso às grandes realizações.

Analogias: o signo de Escorpião; as pedras fósseis; o lobo, símbolo da força da noite mas também símbolo solar; o incenso, que serve a todos os caminhos desprovidos de analogias olfativas; o cacto, que simboliza a travessia do deserto depois da do 25º caminho.

O mito, ou melhor, os ritos correspondentes à porta deste caminho são os das festas carnavalescas.

O 23º caminho: Vai de Hod a Geburah; sua porta corresponde ao Enforcado; de cor azul intensa, representa a inteligência pura. Deve-se meditar aqui sobre o abandono do sentimento de posse no amor e dos tabus inúteis. Este caminho das motivações conscientes deve ajudar a resolver os problemas afetivos. Cada erro consciente é pago com rapidez e a um alto preço, pois o 23º, situado no pilar do rigor, encontra-se entre a inteligente Hod e a guerreira Geburah; a lei de causa e efeito age célere e não perde o seu objetivo, mas isso significa igualmente que nos encontramos no bom caminho.

Analogias: as flores que vicejam nas águas paradas; o lótus, o nenúfar, símbolo da consciência que desperta; as águas paradas; o sândalo, cuja essência, segundo a tradição, tem o poder de equilibrar os desejos e de fazer as pessoas se sentirem bem em seus corpos; o corvo, animal iniciático; o gato, que vê a noite.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Odin.

O 22º caminho: Vai de Geburah a Tipheret; sua porta corresponde à Justiça; de cor azul esverdeada, represen-

ta a inteligência fiel. Suas forças aumentam na mesma medida em que são gastas. Caminho da relação de causa e efeito, o chamado caminho do Carma, permite chegar à causa partindo do efeito, retroceder no tempo em espírito. Também permite modificar a causa, isto é, chegar a um conhecimento mais profundo da vontade. Não se deve romper o equilíbrio instável que constitui a riqueza e a variedade da vida — eis o ensinamento deste caminho. O último guardião individual do limiar aqui situado simboliza a nossa justiça interior.

Analogias: o signo de Balança; todas as resinas odoríferas, sinal de incorruptibilidade; o elefante, que, nos países do Extremo Oriente e na África, simboliza a sabedoria e o domínio da matéria, traz a pureza e permite adquirir conhecimento.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Têmis.

O 21º caminho: Vai de Netzach a Chesed; sua porta corresponde à Roda da Fortuna; de cor malva rosada, representa a atividade, a imaginação criadora. O sonho e a abstração não existem para este caminho; a ação deve ser física e real; as realizações, materiais. Afetado pela viagem, não favorece as especulações intelectuais, mas é uma fonte de inspiração para os artistas. Relaciona-se com o dinheiro e com os negócios, correspondendo, no corpo, à circulação do sangue.

Analogias: o planeta Júpiter em acordo com o planeta Vênus; o lápis-lazúli, considerado na Ásia como pedra protetora dos grandes viajantes; a bétula, árvore sagrada dos xamãs siberianos; o açafrão antiespasmódico e emenagogo; o macaco, relacionado com a circulação do sangue.

O mito correspondente à porta deste caminho é o do deus solar gaulês dos solstícios.

O 20º caminho: Vai de Chesed a Tipheret; sua porta corresponde ao Eremita. De cor verde amarelada, representa a inteligência da vontade, já que prepara cada indivíduo

para a primeira sabedoria. Caminho da meditação, dá a força do devotamento, o gosto e o desejo do conhecimento. Permite escolher a rota conveniente à evolução de cada um.

Analogias: o signo de Virgem; o jasmim; o topázio sombrio, que corresponde ao espírito preciso, ao intelecto curioso e ordenado; o animal solitário, visto que, neste caminho, aprende-se a fazer a busca pessoal; a campainha-branca, que simboliza a alma que desperta depois de um inverno simbólico.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Merlin.

O 19º caminho: Vai de Geburah a Chesed, segundo caminho horizontal; sua porta corresponde à Força; de cor amarelo acobreada, representa a compreensão do secreto, o equilíbrio entre o corpo e o intelecto. Proporciona o dinamismo e a coragem de enfrentar todas as lutas pela vida. Este caminho corresponde a todas as forças do vital, jovens e incontrolladas na adolescência, que devem em seguida ser represadas e canalizadas. Contém também um sentimento de eternidade e capacita a sentir as coisas secretas, a não se deixar subjugar pela tagarelice.

Analogias: o signo de Leão; os felinos, em memórias das primeiras batalhas do homem contra o leão e o touro, para apoderar-se dos seus instintos vitais; o sol no zênite; o heliotrópio.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Gilgamesh.

O 18º caminho: Vai de Geburah a Binah; sua porta corresponde ao Carro; de cor âmbar, representa a inteligência que permite compreender o sentido oculto de um arcano, a natureza renovada por um jogo da inteligência e fecundada pelas águas da purificação. Este caminho, situado no pilar do rigor, une a esfera da atividade espiritual na manifestação e a dos arquétipos. O homem pode meditar aqui sobre o lado feminino que lhe falta ou, se considera que já o conhece, sobre as forças mais elevadas da sua responsabilidade. A mulher pode meditar sobre a sua complementari-

dade masculina num plano não físico. Este caminho corresponde à revelação e, caso não haja busca do equilíbrio, pode ser brutal. A tradição atribui-lhe a lembrança das encarnações passadas.

Analogias: o signo de Câncer; o fogo espiritual e a água fecundante; tudo o que tem relação com a lembrança do passado; o benjoim, essência empregada para desobstruir as vias respiratórias e cuidar das afecções cutâneas; a rosa, símbolo da revelação no Ocidente; a Estrela Polar, cuja contemplação, para os antigos, curaria as moléstias dos olhos.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Dioniso.

O 17º caminho: Vai de Tipheret a Binah; sua porta corresponde ao Enamorado; de cor malva, representa a inteligência dispositiva e cria a aptidão para se compreender os arquétipos de Binah. Simboliza o acesso ao triângulo superior e ao alto conhecimento; eis por que é denominado as duas rotas: pode-se escolher entre permanecer e trabalhar neste caminho inteligente e caloroso, reunindo essas duas qualidades e realizando as promessas dos caminhos anteriores, ou prosseguir, quando já não haverá retorno possível. Será preciso prosseguir na jornada, assumindo a dualidade coração-intelecto que, em princípio, deve ser resolvida no caminho horizontal seguinte, o da Imperatriz. Para se ter a escolha esclarecida, deve-se recorrer a todas as forças concedidas pelo amor.

Analogias: o signo de Gêmeos; a árvore enxertada, alusão à união das duas qualidades fecundas; a pega, símbolo da eloquência; o Nordeste, pois o candidato à iniciação sempre parte do Norte para chegar ao Leste; as flores de cor violeta, segundo o mito de Adônis e de Átis, os deuses sacrificados; a alfazema, cor exata do caminho.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Adônis.

O 16º caminho: Vai de Chesed a Chocmah; sua porta corresponde ao Sumo Sacerdote; sua cor, o vermelho alaran-

jado, representa a inteligência triunfante da harmonia, a espiritualidade perfeita que estende uma linha de comunicação na direção da manifestação. Força dinâmica, tem como fonte o pai para chegar ao fecundador, passando esse poder pelos caminhos da terra. Caminho de força física e resistência, oferece uma ajuda que se materializa no corpo. Rege também o fim das civilizações e não se deve temer pedir e voltar a pedir o seu saber. Permite a busca do maior equilíbrio possível com a natureza.

Analogias: o signo de Touro; o mês de maio; o saber consciente do grande passado humano; a floração, simbolicamente, a iluminação.

Os ritos correspondentes à porta deste caminho são os antigos ritos do mês de maio.

O 15º caminho: Vai de Tipheret a Chocmah; sua porta corresponde ao Imperador; sua cor, o vermelho vivo, representa o calor do mundo, a consciência coletiva. Aqui nascem as causas profundas da evolução dos povos. Este caminho é denominado guardião da porta do Norte, espécie de proteção contra o Norte, correspondente, no espírito dos antigos, às forças da ignorância e do caos primitivo. Deve-se meditar aqui sobre o nascimento da hierarquia natural, reconhecer e saber distinguir a autoridade da opressão. Os que sofrem de desvios do poder devem trabalhar neste caminho, pois não existe um verdadeiro poder afora aquele que se alcança sobre si mesmo. Senda de ensinamentos, difunde a força da ação criadora em ligação com as comunidades ou os grupos. A partir deste lugar, a reflexão passa a ser mais espiritual do que material.

Analogias: o signo de Áries; a cabeça, a nuca; as pedras vermelhas; o pinheiro, a tangerina.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Zeus e dos reis sacrificados no poder.

O 14º caminho: Vai de Binah a Chocmah; sua porta corresponde à Imperatriz; de cor azul-clara, representa todas as possibilidades criadoras da inteligência, as mais ele-

vadas fontes do saber, a luz. Terceiro e último caminho horizontal de equilíbrio, ele resolve de maneira subconsciente — mas que se torna rapidamente cerebral — todos os problemas deixados sem respostas, em particular os do 27.º caminho (a Casa de Deus) e do 19.º caminho (a Força). Este caminho, que cura o espírito, varre as escórias. A Imperatriz forma um par com o Imperador, assim como a Papisa o faz com o Sumo Sacerdote. Somando-se os seus números, $3 + 4$, obtém-se o 7, o número virgem, indivisível, da inteligência e da pureza perfeitas, tal como ocorre com o outro par ($2 + 5 = 7$). Se a Papisa e o Sumo Sacerdote estão separados pelo par Imperador-Imperatriz, isso se deve ao fato de a revelação abundante e instintiva do primeiro par dever passar pelos raciocínios de um intelecto perfeito para encontrar em seguida o instinto e a ordem do Sumo Sacerdote.

Analogias: o gengibre, planta de raiz afrodisíaca mas que, fumada, acalma a histeria e os espasmos nervosos; o cisne, animal hermafrodita para os gregos, que reúne em si as duas polaridades e simboliza, no Ocidente, a pureza; a turquesa, que, para a Ásia, é a pedra da ação e do fogo nela contido; os ambientes de estudo; a mirta.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Ishtar.

O 13.º caminho: Vai de Tipheret a Kether; sua porta corresponde à Papisa; de cor azul pálida, representa a inteligência da unidade. Ele difunde e depois concentra a inspiração em todos os domínios da natureza. Das páginas do grande livro aberto da Papisa vertem as mais altas fontes do ensinamento oculto. Este é o caminho da iluminação, o início do caminho correspondente à última travessia do deserto, estando o oásis no final, com o cruzamento dos 11.º e 12.º caminhos. Toda meditação é ouvida, é colocada sob a proteção da mãe divina. Como tudo agora corresponde à preparação do corpo para a luz, a aprendizagem da solidão e a purificação tornam-se necessárias. Não se deve absolutamente recusar a influência da terra mãe, afastar-se do coti-

diano nem esquecer os outros. A lei deste caminho é: “Que se faça a iluminação.”

Analogias: a amendoeira, pela iluminação da sua floração; a pedra-da-lua; o cristal; a cânfora, estimulante do coração mas também sedativo; o cão, que, segundo os antigos, guia o espírito do sonhador pelos caminhos do inconsciente.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Géia.

O 12º caminho: Vai de Binah a Kether; sua porta corresponde ao Mago; sua cor, o amarelo-ouro, representa a inteligência e a magnificência, o espírito feminino da divindade. Com ele, toma-se a decisão de passar sobre o outro rio e, uma vez lá, o candidato à iniciação descobre que não tem fim o oceano dos véus de Kether. Ele deve então retomar a reta da descida de consciência e reencontrar a terra, pois não é senão a partir dela que a evolução se torna possível: trata-se do cadinho da experiência. O Mago é um navegador que volta à terra pela sua própria decisão, mas que atingiu um nível de consciência superior ao que tinha quando da sua primeira partida. Este caminho possui o poder do esquecimento, estando a memória com a Papisa, última e mais importante das nossas depositárias. É fonte de júbilo, de ardor; dispensa profusamente sons, música, reinando em harmonia na água e no ar; é criador e visionário.

Analogias: a palmeira; os grandes portos; a noite e o Norte, porque primeira etapa do retorno a partir da primeira esfera; a íbis, pássaro da magia para os egípcios. O Mago é um mágico, conhece os caminhos do retorno e o seu esquecimento é voluntário; é guiado pelo seu instinto, muito seguro.

O mito correspondente à porta deste caminho é o de Orfeu.

O 11º caminho: Vai de Chocmah a Kether; sua porta corresponde ao Louco; sua cor, o amarelo pálido, representa a inteligência do fogo, a dignidade capaz de suportar o confronto com a causa primeira, a desintegração da personalidade no absoluto. Pode significar o não-retorno, mas num

plano deveras metafísico. É melhor considerá-lo transportador de almas, aquele que ajuda a alcançar o 12.º caminho, depois de ter apreendido uma pequena parcela da grande luz. Este caminho não está livre de emboscadas: exige que se aja com grande lentidão, pois pode desequilibrar os menos bem preparados. Deve-se meditar aqui sobre a saúde mental, sobre o equilíbrio dos nervos. Contém uma capacidade infinita de esperanças no seu sentido mais construtivo.

Analogias: as regiões montanhosas relacionadas com a localização dos deuses feita pelos primeiros homens; a hortelã, planta que entra nas beberagens iniciáticas e acalma momentaneamente os ardores sexuais; o martinete, pássaro que servia de suporte para as previsões dos ciganos e que nunca pousa no chão.

O mito correspondente à porta deste caminho é o do gigante Bel ou Gargan.

Aquele que usa a árvore da vida como instrumento de trabalho sobre si mesmo deve construir suas próprias imagens referentes aos caminhos e às esferas. Uma só descida e um único retorno não bastam. Para se chegar à auto-realização e à integração de si mesmo ao cotidiano, deve-se refazer a viagem e obter todos os ensinamentos possíveis com a ajuda das imagens-símbolo das analogias; mas deve-se em seguida chegar a ver imagens próprias. Podem-se também usar para esse trabalho os acenos da própria linha de vida (ver *Tarô de Marselha*) que pertençam à trilha da evolução. A posição dos arcanos de cada um neste ou naquele caminho contém ensinamentos. As lâminas podem corresponder a etapas fáceis, já transpostas, ou, pelo contrário, a dificuldades imprevistas que exigem um trabalho mais longo.

De qualquer maneira, deve-se passar várias vezes pelas esferas e pelos caminhos para começar a dominá-los. Conhecer bem o nosso mundo pessoal até Yesod dá mostras de grande sabedoria; para se chegar lá, deve-se fazer um consistente apanhado de todos os caminhos e de todas as esferas.

Para compreendermos melhor as relações existentes entre a árvore da vida, os mitos e os arcanos maiores do Tarô de Marselha, que abrem as portas dos caminhos, empreenderemos, junto com o Mago, uma viagem que, de lâmina em lâmina, nos levará ao Louco. Esse encontro encerra o périplo, encerra, ou melhor, decide a necessidade de tomar o caminho de volta para uma nova jornada. Isso ocorre até o momento em que o Mago, candidato à iniciação pelo tarô de Marselha, se sente pronto a enfrentar uma nova forma de evolução.

Mas esse momento não surge senão quando ele adquiriu, verdadeira e completamente, a sabedoria.

O MAGO E O MITO DE ORFEU

O Mago é um mágico, um candidato à iniciação. Ele será o eterno senhor da sua decisão e efetua esse périplo com pleno conhecimento de causa. Orfeu, considerado também um mágico, empreende com os companheiros, os Argonautas, uma longa viagem em busca do Velocino de Ouro — isto é, em busca de si mesmo. Seu canto era célebre na Antigüidade. A água é um elemento importante tanto no seu mito como na carta do Mago, que possui também o poder da palavra, da voz. Eis por que o mito de Orfeu continua a viver através do primeiro arcano do tarô.

O Mito de Orfeu

Ao lado do da grande mãe, este mito é, sem dúvida, o mais antigo dos que chegaram a nós; mas é também o mais distorcido pelo tempo, pelas modificações a que os homens o submeteram. Metafísico no início, ele identificava a morte do corpo à partida do navio *Argo* e a permanência da cabeça, sede de toda vida consciente, ao retorno de *Argo*, símbolo da esperança na eternidade.

Nos túmulos neolíticos do oeste da Europa (países celtas e germânicos), do norte da Europa, do norte da Índia, de Creta e da Grécia, foram encontrados mortos enterrados, em pé ou sentados, com a cabeça entre as mãos; um pouco mais tarde, as cabeças repousam sobre os joelhos. Para esses



Nôz pays est ou le cigne Vieil chante
 Quant oyt le son de la harpe accordante
 En se accordant en son palutz marin
 Comme la fleuste avec le tabourin
 Et mesinement en lan que mort enuie
 A par rigueur ne le laisser en vie
 Aussi lon dit dung doux Begnin enfant
 Qui a l'engin subtil et triumpbant
 Qu'il ne viura pas longuement, et porce

4. Orfeu

povos antigos, o corpo dependia da cabeça, sede do comando. Ao enterrarem desse modo os seus mortos, os homens queriam evitar que eles voltassem para atormentar o povoado ou a tribo.

A pátria de Orfeu seria a Trácia do Norte, terra selvagem e bela, de clima invernal frio, do sudeste da Europa. Orfeu nasceu numa gruta, aquecido por um touro. Seu pai era o rei Eagro e sua mãe, Calíope, a musa da poesia. Ao cres-

cer, os dons musicais de Orfeu alcançaram tal nível que ele inventou a cítara (nos textos menos antigos, a lira). Quando cantava, fazendo-se acompanhar do seu instrumento, ele enfeitiçava os pássaros das florestas, os animais domésticos ou selvagens, as próprias feras, e, quando seu canto se elevava nos vales e nas montanhas, as árvores e os rochedos o seguiam, formando com todos os bichos um cortejo esplêndido. Orfeu é descrito como um homem afável e forte, muito belo, que calça sandálias de ouro: o que o liga à terra é feito de um metal incorruptível, o metal dos deuses.

Na lenda, Orfeu usará um veículo, o navio Argo, para adquirir uma consciência mais elevada e uma unidade recuperada e ampliada depois das provas. Com efeito, Jasão, outro herói da Antigüidade, recebeu de Atena, a deusa da sabedoria, a missão de buscar nos confins do mundo habitado um Velocino de Ouro, guardado por um dragão que nunca dormia. Para fazê-lo, ele construiu um navio imenso com cinqüenta remos, *Argo*, “o branco brilhante” ou a “branca nave”. Atena fixara o soalho feito da madeira do carvalho sagrado de Dodona. Esse soalho tinha o dom da palavra e o próprio navio podia prever os perigos e alertar para os passageiros, os Argonautas. *Argo* não precisava de piloto nem de direção; obedecia à voz dos homens, tal como o corpo obedece ao espírito.

Jasão reuniu seus companheiros, heróis e filhos de heróis da Guerra de Tróia, semideuses: Héracles, Castor e Pólux, os Dióscuros, o adivinho Anfiarau, etc. A despeito de tal equipe de quarenta e nove heróis, o navio permanecia no porto, surdo à voz dos homens. De repente, o casco começou a falar: “Não poderei partir sem Orfeu, o mágico, rei da Trácia; que ele seja procurado!”

Chegando a esse país, Jasão não encontrou Orfeu em sua gruta; mas, seguindo o vôo dos pássaros e a marcha dos animais que se arrojavam na busca de sons melodiosos, ele o descobriu durante sua competição musical com o centauro Quíron. Qual dos dois celebrava melhor o nascimento do mundo e o futuro da raça? Quíron era muito hábil, mas foi

Orfeu o vencedor. A partir de então, apenas ele tinha o direito de entoar o canto do mundo.

O mágico conhecia o objetivo da vinda de Jasão e o seguiu, pois aquela prova podia revelar o deus potencial que havia nele. Foram os dois ao encontro dos Argonautas. Antes de partir, Orfeu fez os sacrifícios destinados a tornar favoráveis os deuses do mar. Os cinquenta participantes da expedição juraram ajudar-se mutuamente e, se voltassem, comemorar esse retorno, a cada quatro anos, com jogos em honra de Zeus por eles instituídos (criação dos Jogos Olímpicos).

Contar com detalhes a viagem dos Argonautas exigiria um livro; sabemos apenas que ela representa a história de uma iniciação. Os passageiros do *Argo* depararam com um sem-número de provas, tanto no exterior como no interior de si mesmos: os pássaros da ilha Arétia, que lançaram sobre eles as suas penas de aço tão mortais como flechas; as sereias, cuja voz Orfeu encobriu com o seu canto; Medéia, a feiticeira, que matou o irmão para acobertar a fuga de Jasão, que ela amava. A ida a bordo dessa feiticeira provocou a cólera de Zeus, que condenou *Argo* a vagar até a purificação da assassina por Circe, outra feiticeira. O navio errou sem direção até o sopé do Cáucaso, em que Prometeu sofreu seu suplício. Durante nove dias e nove noites, os Argonautas tiritaram no frio brumoso das praias citas. Depois, o *Argo* retomou sua rota: a ilha em cujo centro, triplamente cercada, se erguia uma árvore, a palmeira dos viajantes, e, pendurado num dos seus ramos, o Velocino de Ouro. Sob a terra, um dragão sempre desperto guardava zelosamente o tesouro. Jasão e Orfeu foram os únicos a desembarcarem na ilha. O filho de Calíope cantou ao som da sua cítara e o dragão, fascinado, não se mexeu mais. Nesse momento, os dois Argonautas transpuseram os muros e penetraram no jardim; uma estranha magia apoderou-se deles; um sentimento de quietude e de bem-estar. Orfeu, apesar de tudo, conseguiu ainda tocar e cantar, e o dragão adormeceu. Jasão pegou o Velocino de Ouro e Orfeu apanhou o ramo no qual ele estava suspenso.

Após seu retorno à Grécia, eles fizeram grandes sacrifícios expiatórios. *Argo* transformou-se, tornando-se uma estrela da constelação do Navio. Mais tarde, Orfeu voltou à Trácia, ao seu país coberto de neve, e reencontrou a sua gruta. Quando Dioniso foi a esse país, as mênades apoderaram-se do poeta-cantor e o retalharam. Sua cabeça, mordida por uma serpente, foi lançada ao mar. Ela começou a cantar muito, muito tempo antes de desaparecer no horizonte e, sempre que uma terra era avistada, recomeçava o seu canto. A cítara de Orfeu transformou-se também numa estrela da constelação de Capricórnio, visível apenas no meio do inverno.

A busca do Velocino de Ouro simboliza a procura da unidade, do equilíbrio. As provas dos Argonautas correspondem aos esforços necessários para atingir-se a harmonia. O jardim é o jardim alquímico, o lugar onde poderíamos permanecer em completa quietude, muito perto da meta; mas isso corresponde então ao desejo não dominado, ao retorno ao ventre da mãe em vez do crescimento e do triunfo. O dragão materializa os poderes do mundo subterrâneo, o guardião do limiar, o subconsciente.

O Culto de Orfeu

São muito raros os documentos sobre os primeiros cultos órficos; eles tornam-se mais numerosos, embora exijam cautela, por volta do século II da nossa era. As tradições mais antigas, provenientes da Índia, da Trácia e de Creta, falam de uma cabeça que amiúde canta sobre a água e que deve ser ouvida com atenção, já que sua melodia é presságio. Segundo se pensa, o primeiro culto consistia em envolver uma cabeça, verdadeira ou falsa, com um pano ou um pedaço de pele, cobrindo apenas o crânio, como se se fizesse para ele uma veste; depois, embalar, acariciar esse corpo figurado, até que, pela boca do sacerdote mágico, a cabeça começasse a falar, a profetizar.

Esse culto foi implantado em seguida na Grande Grécia (sul da Itália e Sicília), por volta da segunda metade do

século V antes da nossa era. Os órficos chamavam-se entre si de “os isolados”, “os órfãos”, talvez porque se sentissem antes como os filhos de um pensamento filosófico que de um deus presente, vivo ou morto. Eles consideravam a morte mais invejável do que a vida, mas eram proibidos de praticar o suicídio, visto que a alma estava submetida aos ciclos de renascimento e não podia subtrair-se à experiência de uma passagem pela terra.

A idéia de uma mácula original, obra dos Titãs, apareceu também nessa época. De fato, o orfismo continha duas noções extremamente novas: a responsabilidade pelo além e a experiência do além. O caminho da alma para chegar ao divino estava permeado de muitas provas semelhantes à busca do Velocino de Ouro, sendo preciso evitar beber da fonte do esquecimento: “Atenção, e toma antes o caminho da direita, no qual está, para te ajudar, o lago da memória”; “Dai-me depressa para beber a água fresca que flui do lago da memória.” Essas inscrições, caligrafadas em folhas de ouro, foram encontradas em sarcófagos na Itália meridional. Os praticantes do culto de Orfeu compartilhavam seus bens, levavam uma vida quase monacal, devendo os mestres ser castos; todos envergavam vestes de linho, nunca de lã, de origem animal, e não existiam ritos sangrentos. Decapitavam-se muitas cabeças, mas de estátuas, a fim de retirar delas suas forças mágicas caso perturbassem a tranqüilidade dos praticantes. Após a morte, as almas puras iam para o oeste, enquanto as outras sofriam os horríveis tormentos de um inferno produzido por uma imaginação bem oriental.

A religião cristã tomará esse conceito do orfismo, assim como muitos outros; é curioso notar que os cristãos não perseguiram demasiadamente os órficos, sendo até mesmo grande sua indulgência para com esse culto. Nos séculos IV e V da nossa era, a figura de Orfeu podia ainda ser encontrada nos baixos-relevos de igreja; em Loudun, por exemplo, à direita de Cristo, um Orfeu toca a sua lira.

O orfismo morreu sem estardalhaço, docemente, como se a afabilidade do seu iniciador tivesse contaminado os fiéis. Embora tenham se inspirado em suas práticas, os pa-

dres da Igreja afastaram qualquer magia, linguagem das plantas e das pedras, cuja lembrança foi guardada cuidadosamente por alguns iniciados.

Não obstante, Orfeu continua a ser um personagem principal, tendo passado para a literatura e para o folclore. Bem depressa foram feitos acréscimos ao mito primitivo, por volta do século V a.C. Todo deus deve morrer e renascer, descer aos infernos para tornar-se de fato divino. Com esse princípio, enxertou-se na história inicial o símbolo da descida de Orfeu aos infernos, em busca de Eurídice (a sua contraparte, o seu eu feminino). Depois, o culto de Dioniso mesclou-se intimamente ao de Orfeu, tornando-se Dioniso o duplo noturno do cantor antigo.

O Ramo de Orfeu

Apesar da morte de Orfeu, são encontrados na mitologia cristã numerosos vestígios da sua lenda, pelo menos nos santos decapitados que andam e profetizam, como São Dinis em Paris, São Luciano em Beauvais, São Mitre em Aix-en-Provence, etc. Um conto provençal do século XIII fornece outra prova da permanência do mito no espírito das gentes.

Uma senhora Azaïs, de Toulon, fizera sete vezes a peregrinação às Ilhas Lérins, célebre naquela época. Na última vez, os monges deram-lhe uma pequena palma da árvore sagrada, uma palmeira. A mulher guardou zelosamente esse ramo. Mas, na margem mediterrânea, abateram-se as guerras e a penúria. Tendo ficado viúva e pobre, Azaïs resignou-se a trocar sua palma por folhas de ouro. Quando ela apresentou seu tesouro ao cambista, este começou a rir e chamou os outros usurários para que compartilhassem da sua hilaridade. “Quantas folhas de ouro quereis por esta palma?”, perguntou-lhe ele quando recuperou a calma. “Pelo menos quatro, e não será demais”, respondeu a mulher. “Para mim ela tem um valor imenso e só a troco para poder comer.” O cambista, procurando manter a seriedade, pegou a balança e nela colocou o pequeno ramo. Para seu grande espanto, ele se

mostrou tão pesado que nenhum peso era suficiente para restabelecer o equilíbrio. O cambista deu então a Azaïs uma quantidade de folhas de ouro suficiente para que ela não passasse necessidade por toda a vida; depois, lançou-se aos seus pés e perguntou-lhe de onde vinha o ramo. “Da palmeira sagrada das ilhas Lérins, que visitei sete vezes em peregrinação.” Maravilhados, todos os cambistas pediram à mulher que viajasse mais uma vez e orasse pela salvação deles. Esse conto ainda sobrevive no sul da Europa, sendo narrado, com variações, durante as vigílias. Nele sempre se fala de um ramo de palmeira e de suas virtudes.

O Canto de Olinto

Esta narrativa situa-se em 1980. Uma jovem viajava pela Grécia com uma amiga e o marido. Eles estavam perto de Olinto, na Calcídica, não distante do Monte Atos. Perceberam uma colina bastante elevada, a antiga acrópole de Olinto, arrasada em 348 a.C. por Filipe da Macedônia. Dela não resta quase nada, embora alguns americanos tenham iniciado ali, em 1928, escavações que logo foram abandonadas. Os turistas escalam a colina; a jovem sente-se fascinada pelo lugar. De repente, ela ouve um canto maravilhoso, cuja origem não consegue localizar. Surpresa, a moça se volta para ver se a sua amiga estava cantando; não havia nada. O local estava deserto; ela não compreendia de onde vinha aquela música. À noite, ela sonhou que tinha nos braços um crânio que cantava uma melodia tão bela que era impossível imaginar voltar a ouvi-la ou transcrevê-la. Com a mão direita, com um pedaço de tecido branco (em seu sonho, ela sabia ser linho), a moça fazia uma espécie de veste para esse crânio e acariciava e embalava aquele corpo fictício para que ele continuasse a cantar “o futuro da raça”. Desse modo, ela refez em seu sonho os gestos milenares dos primeiros oficiantes de Orfeu. No entanto, ela não conhecia os ritos desse culto; quando muito, a história de Orfeu e de Eurídice.

Um arqueólogo, procurado pela moça quando do seu retorno à França, disse-lhe que talvez tivesse existido em Olin-to um culto primitivo, já que havia ali vestígios de um ha-bitat neolítico.

Talvez ela tenha ouvido Orfeu, pois somente ele, a par-tir da sua vitória musical sobre Quíron, obtivera o direito de cantar a criação do mundo e o seu futuro.

A PAPISA E O MITO DE GÉIA

A Papisa corresponde à mãe natureza, à fecundação, à terra superior. Trata-se da memória do mundo, espécie de biblioteca nacional de dimensões cósmicas. Mas ela se mostra também castradora, pois canaliza todo o saber intuitivo ao dedicá-lo à meditação, à concentração. Tal como ocorre com Géia, mãe de todo o universo, mas castradora de Urano. Eis por que o mito dessa deusa continua a viver nesse arcano do tarô.

O Mago, ao chegar a esta carta, esforça-se por canalizar as forças intuitivas através da sua vontade e da sua concentração. Ele procura também se assenhorear de toda a memória do mundo.

O Mito de Géia

Quando Géia surgiu forte e nua do caos primordial, sua primeira ação foi dançar. Nenhuma noção de direção limitava seus passos; não existia então nem vazio nem cheio, nem alto nem baixo. O único vestígio deixado por ela era a marca, leve, dourada, brilhante, dos seus pés. Talvez tenha dançado uma eternidade, durante um tempo sem limites que não podia perceber-se a si mesmo. Com um gesto, ela tirou do caos o vento do Norte, a alma. Mas, como esse vento lhe provocasse frio, Géia dançou outra vez para aquecer-se. E assim, de seus passos, apareceu Urano, a grande serpente,

o espaço primeiro. Ele se enrolou em torno dela para aquecer-se, mantendo-a estreitamente enlaçada. De seu amplexo surgiu o ovo primordial, que, por seu turno, deu origem aos Titãs, aos Gigantes, aos Cíclopes, aos monstros e, por fim, aos homens, tudo o que vive e respira no universo. Urano detestou de imediato a sua progênie e precipitou-a para o centro da terra, o Tártaro, privando-a de toda luz. Mas a fertilidade de Urano, sem limites, estendia-se aos confins do caos. Géia teve medo; ele desequilibraria o mundo, transtornaria a recém-criada ordem das coisas. Com a ajuda do seu filho mais novo, Crono, o tempo, ela libertou do Tártaro os Titãs, os Cíclopes, etc., que se lançaram em busca do pai, sacudindo todo o universo, desencadeando cataclismas. Durante essa batalha, Crono cortou o sexo do pai. O grito de Urano desviou o curso das estrelas, a marcha do mundo. Seu sangue jorrou sobre a terra, criando novos monstros. As marcas que a deusa deixara ao dançar apegaram-se como estrelas ao grande corpo mutilado do deus. Crono tomou o poder e voltou a lançar os Titãs, etc., no interior da terra, mas esta é uma outra história.

Assim, pela dança de Géia, o mundo teve início, e, em seguida, o gesto de Crono desencadeou um cataclisma cósmico cujo caráter pavoroso é descrito pelas antigas mitologias. O mundo tornou-se um lugar fechado, ordenado e limitado pelo céu e pela terra, no qual homens e deuses se enfrentariam, se odiariam e se adorariam até a morte. Géia reinou como iniciadora, triunfante, o pé esmagando a serpente.

O primeiro culto foi o da terra mãe e o matriarcado a primeira civilização. Só as mulheres podiam dar a vida e os homens, no começo, não estabeleciam uma relação entre ato sexual e procriação. Tudo leva a crer que as mulheres abusaram desse poder fantástico, que fazia delas objetos de temor e de respeito. Todas as deusas mães da mitologia, procriadoras e castradoras por essência, davam a vida, mas, ao mesmo tempo, limitavam o universo para estabelecer a ordem.

Mas breve se tornou conhecida a relação entre ato sexual e procriação e o poder pendeu para o lado dos homens.

Permaneceu, não obstante, o culto da deusa mãe. Nessas sociedades primitivas de agricultores e de pastores, seu companheiro, a contraparte sem a qual nenhuma vida é possível, foi de início uma árvore e, depois, um pastor. Ela era amiúde representada por uma pedra, negra em Pessimante, no monte Ida; no antigo culto dos celtas, as sacerdotisas regavam as pedras mágicas consagradas. O culto de Géia foi muito importante na Capadócia, na Anatólia, em Mohenjo-Daro e em Harrapa. Na Anatólia, ela se chamava Cibele.

A Abelha Rainha em Hierápolis, na Frígia

A pedra transformou-se em gruta, representação da matriz cósmica. Com efeito, toda comunicação com as entranhas da terra onde se encontrava a deusa era feita pelas bocas da terra, as fendas, de onde escapavam gases, vapores. Toda gruta dedicada a Géia ou a Cibele tinha essas bocas, das quais saíam o ensinamento da mãe, sua memória infinita, a representação do despertar da natureza. Em Hierápolis, a gruta possuía duas entradas: uma, ao norte, para os homens iniciados no culto, os sacerdotes denominados Galos, e a outra para as sacerdotisas. Os Galos vestiam túnicas de linho púrpura, sendo todos emasculados em memória de Urano. Ao sul, encontrava-se a entrada das três sacerdotisas-abelhas, encarregadas de reabsorverem forças na unidade da mãe, criadora inesgotável e rainha da colméia, e de difundirem a energia assim recolhida. À porta ficavam as outras mulheres, que desejavam alcançar a divindade — de algum modo, as noviças. No interior da gruta, sacrificava-se de início um carneiro e, mais tarde, um touro. O animal caía morto, imobilizado pelos vapores que saíam das fendas. Em seguida, os Galos debruçavam-se sobre a caverna e desciam às vezes re- tendo o fôlego; e, quando voltavam a subir, ofegantes, profetizavam.

Numa outra gruta, a dez quilômetros de Hierápolis, as emanções eram ainda mais perigosas. Nela, a grande mãe estava sempre presente, invisível, gruta e pedra a um só tem-

po. No equinócio da primavera, por volta do dia 22 de março, ocorria nesse local uma festa, justamente antes do nascer do sol. Nela se sacrificava Átis, o Urano frígio, de início materializado sob a forma de um pinheiro e, depois, representado por um pastor, a primeira imagem do Bom Pastor. Os Galos caminhavam em procissão até um pinheiro solitário que personificava Átis; sua lenda conta ter sido ele uma criança abandonada num berço de vime sobre um rio; mais tarde recolhido pela grande mãe, ele se transformou no pastor Átis, seu amante cósmico. Nesse culto, não se tratava de reprodução sexual, mas de fecundação da natureza e de conhecimento revelado ao homem: em meio a lágrimas, lamentações e gritos da assistência, a árvore era abatida pelo sacerdote mais importante e, depois, solenemente transportada e colocada na frente da entrada da gruta, na qual era erigida. Ela era vestida, enfaixada como uma criança por causa de suas feridas e coroada de ramos verdes e de flores de cor violeta ou malva. Começavam então as Hilárias ou festas do sangue. O grande sacerdote gritava: "Deus está salvo, a grande mãe restituiu-lhe a vida! Como para ele, virá a nossa salvação!" Os sacerdotes molhavam as mãos no sangue e perseguiam os assistentes para marcá-los com o sangue do animal, no rosto, nos pés, nas roupas. Todos começavam a dançar ao som de instrumentos muito barulhentos. Em seu êxtase, os futuros sacerdotes mutilavam-se, cortavam o corpo, flagelavam-se com a pinha, emblema de Géia-Cibele. Mergulhada na água sacralizada pela festa, essa pinha servia também para aspergir os novos mistas, candidatos à iniciação. Em cestos trançados em vime encontravam-se bolachas de mel, de gergelim e de cevada, que os fiéis comiam enquanto dançavam e volteavam. Eles experimentavam também grãos de romã, atributo da deusa mãe, fruto que vincula a superfície com as profundezas dos abismos.

A deusa mãe é a grande iniciadora, a curadora, aquela da qual emanam todos os oráculos, pois ela simboliza o passado, o presente e o futuro, tudo nela está contido. Sua memória inesgotável, o inconsciente coletivo, é restituída por ela a quem lha solicita; ela representa a fecundidade es-

piritual. Mas a deusa mãe limita o espaço, fato do qual decorrem o seu lado castrador e o seu culto sangrento. As portas da sua caverna equilibram o mundo.

Mais tarde, em Éfeso, seu culto — transformado no de Ártemis, a lua — humanizou-se um pouco. Ergueu-se nesse lugar uma estátua que representava uma deusa sentada, coberta por um véu, de asas retorcidas, semelhante a uma abelha. Em suas grutas ou templos, a grande mãe tinha direito de asilo.

Na sua forma primitiva e sangrenta, o culto da grande mãe foi perseguido a partir do século VII a.C. Píndaro fala de um império esquecido. Quando os ritos de mutilação foram proibidos, os sacerdotes esfregaram o sexo com cicuta, o que impedia qualquer ereção.

Embora proibido, o culto sobreviveu durante muito tempo, sob formas diversas, em todos os lugares em que o solo mostrava fendas e em que havia grutas. Damáscio narra, no século V a.C., que, encontrando-se com um companheiro em Hierápolis, desceram eles a uma gruta onde há muito já não se realizavam cerimônias. Mas o temor das emanações consideradas mortais pairava ainda sobre o local. Afora uma opressão devida à superstição, os dois homens nada sentiram. Mas, na noite seguinte, Damáscio sonhou que era Átis, o pastor divino; ele assistiu às Hilárias celebradas em sua honra, mas, felizmente para ele, acordou no exato momento antes da castração. Os viajantes gregos da rota do cobre difundiram o culto de Géia-Cibele. Na Irlanda, na ilha de Dery, esses ritos depararam com costumes bastante semelhantes, em torno de uma gruta que se comunicava com as profundezas da terra através de falhas. Também aí existia uma deusa-abelha, e um deus-árvore unia-se a ela para “despertar o fundo da terra”. Essa caverna — mais tarde santificada por um santo que lhe deu o seu nome, Patrício — foi objeto, sob o reinado de Henrique II, de uma importante querela. Pois, embora tivesse uma denominação cristã, nem por isso ela se tornara católica e alguns fiéis faziam peregrinações ao local, por volta do equinócio da primavera, para buscar cura. As autoridades religiosas e reais da Grã-Bretanha fizeram

tudo para impedir essa sobrevivência pagã, sustentada na ilha pelos monges da região. Por três vezes mandaram fechar a caverna e por três vezes os monges e os habitantes desobstruíram-na para resgatar a fenda de comunicação com as profundezas. Pouco a pouco, no entanto, a obstinação real e religiosa prevaleceu e as práticas antigas caíram no esquecimento.

Cibele, Senhora da Saúde

Proibido o seu culto primitivo, Cibele reinou em templos situados perto de fontes termais. Os Galos tornaram-se curandeiros, consultados também para a interpretação de sonhos. Na Gália romana, os templos de Cibele, situados no lugar das atuais cidades de Vichy, Luchon, Bride-les-Bains e Salins-les-Bains, atraíam um número imenso de doentes. Baden-Baden foi um célebre templo de Cibele. Todas as águas termais, do Oriente à Gália e à Germânia, estavam sob a sua influência. Nesses templos, um pilar sagrado substituíra o divino Átis. Curiosamente, na catedral de Saragoça, existe um pilar sagrado dedicado à Virgen del Pilar.

Resquícios Populares

Existe na Grécia, especialmente na ilha de Serifo e em algumas cidades da Macedônia e da Trácia, um curioso resquício do rito sangrento de Cibele, que se tornou uma festa muito pacífica, uma espécie de carnaval de primavera. Em Serifo, depois da missa, diante da igreja ortodoxa, traz-se num grande recipiente um pó azul destinado de hábito a clarear a roupa branca. Todos os participantes colocam as mãos nesse pó e se perseguem com o objetivo de se mancharem o rosto e as roupas. Eles entram em seguida na igreja, gritam e dançam, e, depois, retomam do lado de fora a mútua perseguição. Finalmente, procuram sujar o sacerdote, que não deve defender-se pela força, mas pela astúcia, o que muitas vezes consiste em oferecer vinho aos perseguidores. Na

Macedônia e na Trácia, o pó é vermelho-sangue, o que torna esse jogo ainda mais semelhante às Hilárias da grande mãe e à paixão de Átis.

Géia está hoje bastante ausente da memória dos homens, ela que, não obstante, contém toda a memória do mundo. Esperemos, contudo, que ela continue a proteger-nos do caos inicial, apesar da nossa tão manifesta amnésia.

A IMPERATRIZ E O MITO DE ISHTAR

A Imperatriz, outro aspecto da grande mãe, traz à natureza a inteligência perfeita, proporciona uma grande lucidez, mas possui certa frieza, certa dureza. Ishtar, por sua vez outra faceta da grande mãe, não cria o mundo; ela testa-lhe o poder. Deusa oriental, babilônica, da fertilidade e dos combates, guerreira feroz, foi cantada, por volta de 2500 a.C., em *A Descida de Ishtar aos Infernos*. Dúplice, imprevisível, às vezes mais mulher do que deusa, fria, cerebral em seu lado guerreiro, reina sob estes dois aspectos: o de virgem no combate e o de cortesã sagrada e fecunda. Eis por que o seu mito continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago encontra a imaginação criadora de todas as forças femininas que traz em si.

O Mito de Ishtar

Suas antigas estátuas conhecidas representam-na com uma fina barba, a mesma que decorava o queixo dos mortos, para recordar que ela detém o domínio desse reino, através de sua irmã, Alata, que reina sobre os infernos. O seu escudo exhibe uma águia, símbolo do ar, pássaro dos deuses e dos reis. Com firmeza, ela segura na mão panteras, animais que representam o poder primitivo e a beleza. Tudo nela é contraditório: Ishtar é virgem e prostituta, incestuosa e viúva chorosa. Atribuem-se-lhe estas palavras num hino mui-



5. A descida de Ishtar aos infernos

to antigo: “Sou uma prostituta compassiva.” Ela se dá mas não se deixa possuir. Seus templos elevavam-se, na maioria das vezes, no centro da cidade cuja proteção ela assumia.

Do casamento que contraiu com a intermediação da sua grande sacerdotisa e de um viajante, ela trouxe ao mundo Tamuz, do qual fez seu amante. O incesto é de fato uma prerrogativa dos deuses. Por simbolizarem a natureza nascente e a vitalidade perecível, Ishtar é denominada a senhora da pedra verde e o seu filho-amante, o deus verde. Quando Tamuz morre no final da primavera, Ishtar toma o luto púrpura dos deuses e chora com suas sacerdotisas. Elas golpeiam o peito, rasgam-se as vestes. Os homens também se lamentam, porque a terra será submetida à apavorante prova da morte. Nada crescerá mais, nenhuma chuva fertilizará o solo crestado pelo verão. Os homens perderão o desejo. Jejum e abstinência abater-se-ão sobre a cidade.

Para arrancar da morte o amante, Ishtar descera aos infernos, morada de sua irmã, Alata. Para fazer essa viagem em si mesma, essa descoberta de todas as suas possibilidades, ela é adornada por suas sacerdotisas com belas jóias, esme-

raldas em particular; elas colocam-lhe plumas leves no queixo. Ishtar baterá nas seis portas que fecham o reino das sombras. Por cinco vezes a porta lhe é aberta, mas não lhe permitem que entre, cada vez que ela o faz, despojam-na um pouco mais de suas vestes, dos seus enfeites, para que, na sexta porta, ela se apresente nua diante da irmã, apenas com sua força interior. Ishtar combaterá assim a terrível Alata, guardiã do limiar do invisível, e sairá vitoriosa dessa luta sem misericórdia. Ela libertará o amante e o reconduzirá à luz do dia para o solstício de inverno. Voltando a ser Ishtar, aquela “que adorna o macho para a fêmea, que enfeita a fêmea para o macho”, ela vestirá de novo sua túnica verde e seus colares de esmeralda. Adorava-se Ishtar sob o aspecto da estrela de Vênus no dia 13 de agosto do nosso calendário. Como ressuscitara dos mortos, tinha o poder de vida e de destruição. Os fiéis suplicavam-lhe que não levasse com ela, quando de sua viagem seguinte, os seres amados e que os protegesse das tempestades do outono que vinha chegando. Ora-va-se a ela sob múltiplas invocações: “Deusa do amor”, “amante, irmã, esposa”, “deusa das batalhas”, “soberana dos deuses e dos homens”, “deusa das lavouras”, “rainha do mar”, “poder de vida”, “senhora do orvalho”. Mas seu título principal continuava a ser o de Senhora.

Nesse dia, uma bela jovem era escolhida cuidadosamente por sua pureza e, depois, conduzida ao templo para nele ser coroada de flores. Ela devia ter na mão um lírio ou um lótus. Personificava a deusa pelo período de um ano. Ignora-se se, no momento da descida aos infernos, essa jovem era sacrificada; mas, como mais tarde se encontraram vestígios do sacrifício de uma corça, emblema da pureza, é possível supor que o fizessem. Isso porque, nos locais em que era oferecido um sacrifício de animal, antigamente um ser humano era imolado. Durante a primeira noite que passava no templo, a jovem coroada devia oferecer-se ao primeiro viajante que transpusesse o limiar — viajante que simbolizava o deus Tamuz. Esse jogo sagrado assegurava a fertilidade da região e a proteção da cidade. Antes do nascer do dia, o homem precisava abandonar o templo, pois, caso contrário, seria massacrado.

Ishtar-Afroditte

A versão oriental aparece na Grécia, mais exatamente em Chipre, por volta do século XIII a.C. Sobre suas estátuas aparece apenas a inscrição “a Senhora”. Depois, sua lenda a faz nascer em Citera, ilha do sul do Peloponeso, do sangue corrente do sexo mutilado de Urano e da espuma do mar, entre 1200 e 1100 antes da nossa era; ela toma o nome de Afroditte e as Horas (as estações) conduzem-na a Chipre. Suas estátuas apresentam-na coroada de flores, dotada de atributos guerreiros, carregando na mão direita um lótus ou um lírio e acompanhada de uma águia ou de uma pomba.

Heródoto conta que, perto de Pafos (Chipre), no santuário de Paleopafos, ocorria todos os anos uma peregrinação. As mulheres coroadas de flores caminhavam para o templo, sendo seguidas pelos homens. As sacerdotisas, cujos cabelos estavam igualmente adornados de flores, acolhiam-nas. Toda mulher devia, uma vez na vida, passar uma ou várias noites no templo, até a chegada de um viajante que a escolhesse como parceira. Ela unia-se a ele fora do templo; depois, voltava a sentar-se, com as mãos nos joelhos, diante da mesa de oferendas. Antes de deixar as redondezas, o homem dava um óbolo que, se a mulher fosse solteira, constituía o seu dote, e, se fosse casada, era oferecido por ela à sacerdotisa que personificava a deusa durante aquele ano. As mulheres iam ao templo todas as noites e de lá retornavam esperando aquele que substituiria o deus e só voltavam para casa quando o rito fosse cumprido. Heródoto acrescenta que “as jovens formosas desincumbiam-se rapidamente desse dever, enquanto as mais feias tinham de esperar dois ou três anos. A rapidez com que voltavam para o lar era uma prova da sua beleza e uma honra para o marido”.

Em Roma, Ishtar-Afroditte, venerada sob o nome de Vênus, protege a cidade, preside as adoções. Na maioria das vezes, sua grande sacerdotisa é uma órfã. Mas foram sobretudo os fenícios que propagaram o culto de Ishtar-Afroditte no sul da França, vários séculos antes da era cristã.

Resquícios Populares

A proteção da cidade: Um conto provençal da Idade Média narra uma história que data da época fócida de Massália (Marselha). Um terrível guerreiro, frígio, sitiava essa cidade há muitos meses e atacaria no dia seguinte. Massália estava faminta, eclodiam as epidemias, nada mais podia salvá-la do desastre. Seguro da sua vitória, esse guerreiro passeava à noite em seu campo, onde todos dormiam. De repente, uma mulher grande, bela, coroada de flores e com uma águia pousada em seu punho, aproximou-se dele. Tão forte era a luz que dela se desprendia que o guerreiro recuou. Um odor de incenso a envolvia. “Sou deusa”, disse-lhe ela, “e protejo esta cidade. Proíbo-te de destruí-la. Firma a paz com ela. Deixo-te a escolha, mas, se a atacares, seguir-me-ás, com todo o teu exército, para o reino dos mortos.” A mulher desapareceu. Aterrorizado, para grande espanto do seu exército e da cidade sitiada, o frígio levantou o cerco nessa mesma noite.

A deusa em Rouergue: No século V d.C. sobrevivia na França o culto de uma deusa fenícia, Salambô, também denominada Astarte ou Sthar. Em Routhargue (a atual Rouergue), essa deusa era objeto de uma imensa devoção por parte dos rutenos, que a chamavam de Rute. Seu culto era celebrado com libações, excessos de boa carne, danças e cantos. No dia 13 de agosto, seus fiéis queimavam ervas odoríferas e lançavam flores a uma estranha estátua coroada. Galicano, martirólogo da época, descreve esses ritos como *spurcissimi*, desagradáveis, ignóbeis, repugnantes, capazes de infestar toda a província. Santo Amândio jurou enxotar aquela criatura vinda do inferno e, no dia da festa, enquanto os rutenos dançavam e cantavam em torno da estátua, desencadeou tal tempestade que a maioria dos pagãos foi morta e seu ídolo, destruído, quebrado. Os sobreviventes ficaram completamente surdos por causa da tempestade milagrosa. Mas Santo Amândio, em sua bondade, poupou as crianças, já que estas não haviam sido atingidas por aqueles cultos *spurcissimi*.

A prostituição sagrada: Esse costume praticamente se manteve até os nossos dias, cristianizado, é verdade. Para proteger a integridade da cidade, todos os anos uma bela jovem, de preferência órfã, era escolhida e coroada de flores. O próprio São Medardo, no século IV, proclamou vencedora sua irmã, pois considerava “que nenhuma outra jovem da cidade fosse tão pura quanto ela”.

No dia da sua eleição, essa jovem sentava-se a uma mesa, diante da igreja, e recebia presentes diversos, dinheiro, alimentos, para constituir o seu dote. A cada festa, ela percorria as ruas e fazia pedidos. No último dia do seu reinado, as outras jovens da cidade mendigavam com ela.

A rainha em pé, a rainha sentada, a rainha ambulante: Sob o nome de “Bela de maio”, este costume permaneceu muito vivo em Marselha até o final do século XIX, e, em Toulon, até 1940. Em cada bairro da cidade, as crianças, agrupadas em bandos ou “alas”, nomeavam a sua rainha. Algumas vezes, nos bairros mais elegantes, era o pároco ou o administrador que escolhia a criança. Sentada a uma mesa, um véu sobre o rosto, flores nos cabelos, a rainha sentada pedia ajuda para o seu dote. Outra meninazinha ficava em pé, na saída da igreja, imóvel, enquanto um grupo barulhento de jovens pedintes cantava e dançava, estendendo gamelas ou seus aventais para recolher os donativos. Muitas vezes, uma pomba acompanhava essas crianças. Ocorreu certa vez que uma rainha de maio, velada de verde pálido, com uma pomba numa gaiola, e seguindo calmamente o saltitante grupo, revelou ser um garotinho, que, nas palavras do chefe da turma, “não sabia como fazer para pedir alguns vinténs”.

A senhora de Citera: Nessa ilha, na estrada que leva à cidade de Milopotamos, encontra-se uma minúscula capela incrustada no topo de uma falésia, acima de uma gruta. Esse lugar não é mantido por popes nem por monges, mas pelos homens de uma família da cidade desde que o pai descobriu, abandonados na gruta, uma estátua de madeira, uma mulher

sem criança nos braços, mas com uma coroa de flores outrora policromática, um ícone dessa mesma “virgem” de rosto fino, estreito, uma águia de madeira de olhar cruel e vários ícones de ex-votos. Desde quando se encontravam lá, esquecidos? Péricles, o filho, embora nada sabendo do assunto, continua a obra do pai, mantendo os achados; ele é um servo fiel deles e o seu próprio filho, adolescente, certamente o sucederá. O pai restaurou a capela e fechou-a com uma porta de madeira; o filho, por sua vez, dedica todo o tempo disponível e todo o seu dinheiro a essa senhora. Ele construiu uma verdadeira estrada no lugar do caminho de mulas que conduzia à capela. Para visitá-la, é preciso esperar que Péricles queime bastante incenso, pois “ela gosta disso”, e, depois, acenda velas. Em seguida, ele permite que as pessoas entrem, mas sem abandonar seu fuzil carregado, já que elas poderiam tocar nos tesouros da santa. A estátua desapareceu. “Os pais”, segundo Péricles, “nem sempre conhecem a santidade do que se encontra.” Mas permanece o ícone, de traços bastante duros, finos e belos, de olhar sombrio, e sobretudo a águia, antiqüíssima escultura de madeira, com asas estendidas, as garras aferradas a um friso bem em cima do ícone. Péricles conta que a águia anuncia a morte das pessoas da cidade. Ela se mexe à noite; se se vira para a esquerda, é uma mulher que morrerá; para a direita, trata-se da morte de um homem. Na noite em que seu pai morreu, Péricles velava na capela. Tudo estava calmo. De repente, o vento começou a soprar muito forte, a porta da capela estalou várias vezes e, depois, tudo parou. Ele viu então a cadeira de seu pai mexer-se e avançar para o ícone, enquanto a águia se virava para a direita. Péricles deixou precipitadamente a capela, mas chegou a casa demasiado tarde: seu pai estava morto.

No dia 15 de agosto, a festa da Virgem é celebrada na capela; mas, no dia 21 de setembro, ocorre nela outra cerimônia, sem testemunhas estranhas à cidade. As viúvas oram por seus maridos e todos pedem que as tempestades futuras poupem a vida dos seres queridos. Oferece-se ao ícone uma variedade de lírios que cresce na ilha, bem como o orvalho

recolhido pelas mulheres no período da manhã. Ishtar, quando reinava com o seu filho-amante, também era a senhora do orvalho e tinha como atributos uma águia e um lírio.

Realmente, estranha senhora a de Citera!

O IMPERADOR E O MITO DE ZEUS, O REI DOS DEUSES

Esta carta exige razão e autocontrole. É preciso lutar para tomar e conservar o poder, manter a ordem nos pensamentos diante do caos que se eleva do inconsciente. Para reinar, Zeus é obrigado a exilar seu pai e a combater as forças advindas da terra e dos infernos, simbolizadas por Tífon, a serpente. Eis por que o mito de Zeus continua a viver nesse arcano do tarô. Ao chegar a esta carta, o Mago começa a aprender a raciocinar e a ordenar seus pensamentos.

O Mito de Zeus

Tendo castrado o pai Urano, Crono-Saturno reinou sobre um mundo em ordem. Mas esse deus do tempo, astucioso e paciente, feito para durar a eternidade de uma criação, revela-se de fato demasiado ingênuo. Como não era grato, Crono devolveu às entranhas da terra os Cíclopes e os Titãs, que o haviam ajudado a destronar o pai. Géia e Urano pre-disseram-lhe que ele seria derrubado por um dos seus filhos. Assim, sempre que sua esposa Réia, a Titânida, dava à luz, Crono devorava a criança tranqüilamente. Réia não pode mais ver sua progênie desaparecer no ventre do marido. Aconselha-se então com os pais, que lhe disseram para ter o seu filho em Creta, na gruta do monte Ida. Quando a criança nasce, uma águia vem pousar num carvalho ao lado da gru-



6. Zeus e Io

ta, símbolo da futura soberania do recém-nascido. Para que Crono não o encontre na terra nem nos mares, elementos que controla, Réia amarra o berço nos ramos do carvalho, colocando-o assim no ar, que não está sob o domínio do marido. Depois, enfaixa uma pedra e apresenta-a a Crono, que a devora sem perceber a trapaça. O menino é criado por outra Titânida, Métis, inteligente, discreta e hábil. Ela oferece ao jovem Zeus os seus conselhos e o educa. Tornando-se adulto, Zeus pede a Métis que prepare um filtro extraído da maçã de ouro, que Réia dá de beber a Crono. Este, presa de vômitos incontrolláveis, restitui todos os filhos que devorara. Ajudado por seus irmãos, Zeus liberta os Titãs e os Cíclopes, os monstros encerrados na noite vazia da terra, e apodera-se do trono; ele exila Crono na terra. Este último começa então a meditar sobre os problemas do tempo; como é filósofo e paciente, voltaremos a encontrá-lo.

Em outras mitologias, a águia intervém na criação das capitais. A fundação do México é contada da seguinte maneira: uma águia com uma serpente nas garras pousou um dia num cacto e esperou. As pessoas tomaram conhecimento do fenômeno e os sacerdotes foram avisados. Eles decidiram tratar-se de um sinal divino e julgaram ser necessário construir a capital do seu país no lugar em que a águia estava pousada.

Resquícios Populares

O rei do lago Nemi: Este trágico costume tinha por quadro o local em que Castelgandolfo, a atual residência de verão dos papas, foi construído. Um grande e espesso bosque de carvalhos sagrados elevava-se então aí. Diana reinava sobre esse lugar, outrora reservado ao culto da grande mãe. As árvores circundavam um lago em que as mulheres estéréis iam banhar-se e do qual bebiam as mulheres grávidas para pedirem um parto feliz.

O sacerdote desse bosque mantinha a ordem. No dia da sua entronização, ele recebia um punhal e devia em seguida ficar sozinho para guardar o bosque de quaisquer intrusões. De fato, escondido atrás dos carvalhos, ele esperava pelo seu assassino, já que era assim que era destronado: pela morte. Outro candidato penetrava no santuário e devia matar o sacerdote-rei, surpreendendo-o enquanto dormia ou em combate singular. O reinado desses reis precários estava submetido à angústia perpétua: eles nunca podiam dormir tranquilos, sendo incessante a sua vigilância. Se se distraíam um único momento, eram executados. Mas, quando um viajante, por acaso ou ignorância, penetrava no território sagrado, estava destinado à morte, pois o sacerdote-rei, acreditando-se ameaçado, lançava-se sobre ele e o degolava de imediato. Na origem, esse rito sangrento devia corresponder ao jogo sagrado que descrevia os riscos do poder, os desejos de usurpação e a recuperação do poder cobiçado e adquirido.

O desejo de imortalidade: Por volta de meados do primeiro século da nossa era, foi fundada em Alexandria uma seita bizarra; seus fiéis, em número de sete, mantinham-se em castidade, envergavam trajes de linho, diziam-se reis e possuíam como principal obrigação simplesmente... ser imortais. É verdade que o primeiro que morreu foi imediatamente excluído da seita e censurado...

Este resquício burlesco parece advir da lenda hindu dos sete Rishis, os sábios que escreveram os Vedas. Eles buscavam a imortalidade do corpo através da magia, da concentração, da meditação. Consideravam que cada parcela do corpo humano possuísse uma consciência que deveria ser despertada, sendo a morte assim desafiada. Todas as lendas acerca desses sábios dizem que eles não morreram, tendo sobrevivido na constelação da Ursa Maior; de lá eles dirigiriam os avanços dos homens, seriam os condutores da humanidade e procurariam realizar para os homens o seu velho sonho de imortalidade. A tradição sempre vinculou esses sábios com a carta do Imperador.

O dalai-lama: Há séculos, o dalai-lama é considerado um rei-deus. Ao morrer, ele renasce imediatamente no corpo de um recém-nascido. Um dos meninos vindos ao mundo no momento da morte do rei-deus anterior deve reconhecer, com a idade de dois ou três anos, entre diversos objetos, aqueles que pertenceram ao último dalai-lama. O menino que tem sucesso nessa prova é conduzido ao templo e consagrado pelos lamas como a reencarnação do deus vivo.

Mas o resquício mais forte talvez seja a significação profunda da carta: mostrar-se, como Zeus, rei em seu reino. Como esse império é, na verdade, interior, isso não parece muito simples!

O SUMO SACERDOTE E OS RITOS DO MÊS DE MAIO

A tradição atribui ao Sumo Sacerdote a analogia com o signo de Touro, esse majestoso animal pacífico e fecundador do mês de maio. Para os antigos, esse tempo assistia à explosão da fertilidade celeste, que, através do touro, passava para a matéria. O animal sagrado religava a natureza triunfante com o homem e lhe mostrava os aliados naturais. Na Idade Média, aquele que fazia essa ligação, o mediador, era o Sumo Sacerdote. Essa carta assume, portanto, o seu nome. Mas o touro reina sempre sobre ela. Eis por que os ritos do seu mês, maio, continuam a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago incorporará todas as potencialidades e as riquezas dos quatro arcanos anteriores, a fim de torná-las materialmente utilizáveis ao se servir da natureza para avançar na sua viagem.

Os Ritos do Mês de Maio

No dia 21 de abril, o sol entra no signo de Touro. Tinha início então, para os antigos, um período de transição, considerado perigoso, cercado de ritos de proteção. Os pastores trocavam as cidades pelas pastagens das montanhas ou das colinas circundantes. Tendo partido os membros dessa casta protetora e mágica, nada mais protegia as aglomerações. Durante nove dias e nove noites, os poderes solares lutavam contra as forças da noite. A população esperava de



May

7. O mês de maio

modo angustiado o ponto culminante desse combate sem trégua, o dia 30 de abril, a noite de Valpurgis.

A noite de Valpurgis: Desde sempre, em toda a Europa, a noite do dia 30 de abril para 1.º de maio é considerada uma data funesta. Os pequenos deuses protetores do lar, os deuses-lares, deixavam as casas para reencontrar, nos campos e nos bosques, os espíritos. Era preciso guardar os animais cedo, amarrar-lhes na cauda ramos de sorveira ou de manjerona, colocar um pouco de rosa silvestre em todos os lugares, nos estábulos, na porta das casas. As pessoas honestas, nessa noite, não saíam; muita atenção devia ter o curioso que pusesse o nariz para fora de casa. Os espíritos malevolentes dançavam a sarabanda, cercados de flores, e, caso surpreendessem alguém espreitando-os, obrigavam-no a entrar na roda e a dançar até morrer. Os corcundas, os aleijados, podiam ser tirados do seu leito pelas forças invisíveis para, também eles, dançarem durante toda a noite maldita. Os poços, as fontes e os rios eram envenenados pelo esperma dos dragões. Os feiticeiros voavam e jogavam sortilégios nos animais e nos habitantes dos estábulos e das casas não protegidas pela sorveira ou pela manjerona. Em certas regiões, pendurava-se no pescoço dos animais outro talismã, uma sineta, cujo ruído era considerado purificador. Algumas vezes imolava-se, antes da noite, um cordeiro ou um touro novo, ou ainda um galo, encarregado de purificar a cidade, em cujo centro enterrava-se a sua cabeça. Em outras regiões, colares de alho serviam de proteção contra os caçadores da sombra.

Por fim, as forças solares triunfavam sobre a noite e 1.º de maio era um dia de muitas ocupações. Em primeiro lugar, deviam-se purificar as bicas, as fontes e os rios do esperma dos dragões. Chicoteava-se a água com ramos floridos de rosas silvestres; depois acendiam-se grandes fogos para rechaçar o hálito fétido que os animais monstruosos da noite haviam deixado na atmosfera. Em seguida, colhia-se o junquilha, que, embora não tenha nenhuma propriedade farmacêutica, sempre esteve ligado, na Europa, aos cultos

antigos celebrados no dia 1.^o de maio. Substituíam-se a sorveira ou a manjerona amarradas na cauda dos animais por um talo dessa flor. Os gatos que haviam sido postos fora para dançarem com “os outros” podiam voltar para casa e os ovos postos nessa noite eram enterrados. Nos países montanhosos, colhia-se a verbena, andando-se de costas.

Por último, os habitantes dos povoados iam em procissão procurar a árvore de maio, o freixo, a sorveira ou a aveleira. Quando se aproximava do bosque sagrado, o lenhador pedia perdão à árvore que seria abatida e suplicava ao espírito da natureza que a habitava que, antes de ela ser cortada, passasse para outra árvore. A árvore derrubada era levada com grande pompa ao centro das aglomerações, sendo decorada com os primeiros frutos e flores. Traçava-se um círculo em torno dela e procedia-se ao seu casamento.

Por muito tempo foram proibidos os casamentos durante o mês de maio no oeste e no norte da Europa; isso porque maio era o mês em que a árvore se casava e em que os deuses se desposavam na terra e no céu. Disso advém uma superstição ainda viva: não se deve contrair casamento no mês de maio, pois a mulher seria estéril.

Uma jovem — a mais formosa do povoado ou a que se tornasse púbere nesse ano —, coroada de espinheiros, abraçava a árvore com o corpo, enquanto se formava uma roda em volta dela. A jovem devia apoiar o flanco direito contra o tronco para ter filhos homens. Ela tinha a certeza de casar-se nesse ano e, após a cerimônia, pedia óbolos em espécie e em dinheiro para constituir o seu dote.

Era um bom sinal chover durante a dança; as colheitas seriam excelentes. Se o rouxinol cantasse, a jovem seria feliz e teria muitos filhos. O lenhador prendia ramos nas próprias roupas e se transformava assim no “homem verde”, representando por um dia o espírito da natureza. Bebidas e vitualhas eram distribuídas durante a roda, que se encerrava ao alvorecer. Recolhia-se então o orvalho, lavavam-se os rostos com ele, esfregavam-se com ele as tetas das vacas e caminhava-se com os pés descalços na relva, a fim de revigorar o corpo para o ano.

A árvore de maio permanecia no lugar até o dia de São João, quando era queimada.

Na Idade Média, os ritos do mês de maio mantiveram-se muito vivos, apesar das proibições e das excomunhões da Igreja. Eram populares e realizados com devoção nos povoados e nas cidades. Numerosos pequenos santos chegaram mesmo a tomar o lugar dos deuses do lar, exercendo o papel de protetores, de mediadores. As pessoas pediam-lhes boas colheitas, chuvas benfeitoras, etc. Se fossem atendidas, elas jogavam flores sobre as pequenas estatuetas; caso contrário, chegavam a roçar-lhes as nádegas nas urtigas. Esse costume ainda permanecia na Alsácia no período entreguerras.

Uma outra data era muito importante durante o mês de maio no sul da França e no norte da África. Era o dia que sucedia ao ocaso das Plêiades, estrelas da constelação de Touro. Após uma refeição ritual, os homens e as mulheres encontravam-se numa caverna e uniam-se, durante toda a noite, a parceiros casuais.

O plenilúnio de maio: Este período sempre foi considerado perigoso; se coincidissem com o nascer das Plêiades, tornava-se fatal. Era necessário então prender um touro a um carvalho, perto da árvore de maio, e deixá-lo passar a noite ao luar. Esse rito era sem dúvida o resquício de um sacrifício sangrento.

As mulheres que, ainda no século XIX na Europa, andavam com os cabelos soltos durante todo o mês de maio, a fim de manter as energias livres; prendiam-nos no plenilúnio sob uma touca. Elas não lavavam roupa nem no começo nem no fim do mês, pois isso causaria a morte de um homem na cidade.

É curioso notar que, no plenilúnio de maio, na outra extremidade da terra, os monges de “bonés vermelhos”, discípulos de Milarepa, místico do século XI, observam o jejum e oram durante toda a noite.

Resquícios Populares

Segundo Van Gennep, “as festas de maio vinculam-se a um antiquíssimo passado de crenças comuns a todos os

povos indo-europeus, que, em sua marcha para o Oeste, trouxeram da Ásia, e depois do Oriente Médio, a base das nossas tradições populares”.

A religião cristã não demorou a opor-se a esses costumes. Começou por fazer vir da Irlanda uma santa Valpurga, cuja festa foi fixada em 30 de abril. Mas isso não afetou em absoluto as crenças sobre a noite de Valpurgis; celebrava-se a santa discretamente, no dia seguinte. Para acabar com esse mês demoníaco, a Igreja instituiu o mês de Maria. Mas, assim como nenhuma deusa tivera poder sobre o mês de maio, no qual dominavam os ritos sexuais e o culto do touro, isso não impediu a realização das cerimônias; elas simplesmente passaram a ser realizadas em lugares ermos, que escapavam à vigilância clerical. Por fim, o Concílio de Milão, no século XVI, proibiu a prática da árvore de maio. Até os anos sessenta, ela existia ainda em certas regiões; a árvore era colocada diante das administrações, das prefeituras, e ostentava laçarotes azuis, brancos e vermelhos, modernas sacralizações, em homenagem à república.

A primeira rosa a desabrochar em maio: Ela era festejada e carregada por todo o povoado, sendo denominada “senhora de maio”; protegia os amores nascentes mas não, evidentemente, os casamentos. . . Todas as procissões desse mês têm uma origem pagã. Elas se situam nas datas em que ocorriam as iniciações, os ritos sexuais de passagem da adolescência para a idade adulta. Poderiam ser a contraparte das outras festas solares, as de Todos os Santos. Nos tempos antigos, essas festas abriam e fechavam as portas do ano.

O nosso junquilha oferecido no dia 1.º de maio vem diretamente desses ritos ancestrais; mas será possível pensar que a manifestação tradicional desse mesmo dia tenha substituído a antiga ronda? Nunca se saberá.

O ENAMORADO E O MITO DE ADÔNIS-TAMUZ

O Enamorado simboliza o conhecimento pelo amor; mas ele precisa cortar, dividir o seu ser, morrer para uma parte de si mesmo para se realizar. Assim como Adônís-Tamuz, que renuncia à sua juventude e aos prazeres, ele distancia-se da unidade e escolhe a descida aos abismos para poder efetuar o ciclo do grande retorno. Eis por que o mito de Adônís continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago viverá uma dilacerante escolha, uma paixão. Para continuar seu caminho, ele deve, tal como o Enamorado e Adônís, decidir.

O Mito de Adônís-Tamuz

Sob o reinado de Tibério, os marinheiros gregos de um navio egípcio ouviram lamentos e gritos vindos da praia: "Tamuz, Tamuz, o grande está morto", diziam as vozes. No século X, em Bagdá, um caravaneiro contou que vira no deserto uma tenda inteiramente negra cercada por uma população enlutada que se lamentava. Logo foi informado na cidade que o rei dos jinns estava morto e que a infelicidade se abateria sobre a terra.

Os lamentos ouvidos pela tripulação do barco correspondiam ao luto ritual de Adônís-Tamuz, assim como a cerimônia em torno da tenda negra do deserto era um resquício dos ritos dessa antiga religião. Tamuz, filho-amante de

Ishtar, morre e ressuscita. Deus-javali, o mais antigo totem do mundo, reúne em seu mito todas as emanções solares. Do deus babilônico Tamuz ao deus grego Adônis, terminando em Jesus, a história da paixão foi construída.

No início, Tamuz, após um longo deambular, fixa-se no vale do Orontes, assim como os povos cananeus. As fontes mais antigas do seu culto, ao lhe atribuírem o javali como totem, fazem dele um deus de poder supremo. Morto em plena juventude por um javali, ele desce aos infernos e triunfa sobre a morte. É em Antióquia que Tamuz se torna Adônis. Afrodite, que tomara o lugar de Ishtar, detestava a filha do rei da Assíria, a bela Mirra. A deusa pôs no coração do rei uma tal paixão incestuosa pela filha que ele chegou a deitar-se com ela, à força, por doze dias e doze noites. Mirra conseguiu por fim escapar, mas, perseguida pelo pai e por seus guerreiros, estava prestes a ser recapturada quando os deuses a transformaram em árvore de mirra. Depois de nove meses, a casca da árvore abriu-se para dar nascimento a Adônis. Afrodite e a rainha dos infernos, Perséfone, disputaram o menino. Zeus decidiu a questão dividindo o ano em três: Adônis passaria quatro meses com Afrodite, quatro meses com a rainha dos infernos e disporia dos quatro restantes para ele; mas Adônis dedicou estes últimos à deusa do amor.

Certo dia em que caçava, um javali feriu-o gravemente na coxa. Afrodite estendeu o amante num leito de alfices, mas as feridas eram demasiado graves. Do sangue que delas escorria brotaram as anêmonas, que, para os antigos, se tornaram as flores da vida breve e do gozo efêmero das coisas. Afrodite suplica a Zeus que lhe restitua o amante, e Adônis, continuando a partilhar sua existência com a deusa do amor e a dos infernos, ressuscita. O deus nasceu no fim do outono e tornou-se homem na primavera, período no qual se celebravam as festas comuns a Adônis e a Afrodite. Ele morreu ao sol abrasador do verão, por volta do dia 27 de julho do nosso calendário, quando a estrela Sírio se eleva no céu. Nessa data eram celebradas as grandes festas da sua paixão, as Adônias.

Em Biblos, seu templo, lugar de procissões anuais, ele se erguia na nascente do rio que levava o seu nome. Ele fora erigido perto de uma gruta cercada de árvores, da qual saía o rio. Todos os anos, na primavera, uma estrela muito brilhante parecia abandonar o céu para lançar-se na embocadura do rio, simbolizando a união de Afrodite e Adônis. Na estação das chuvas, o rio assumia a cor vermelha das terras vizinhas e de muito longe vinha-se assistir ao milagre do sangue de Adônis que tingia a água. Seu culto era celebrado pelos dois sexos, mas as mulheres, inclusive as prostitutas, tinham maior importância. As iniciações ocorriam durante a agonia do deus. Os sacerdotes introduziam os mistas na gruta; eles degolavam um cordeiro e aspergiam os futuros sacerdotes com o seu sangue em sinal de redenção. Mais tarde, faz-se apenas o simulacro do sacrifício. Sendo Adônis o deus da juventude, seus sacerdotes eram adolescentes; quando atingiam a idade adulta, eram substituídos. Como ocorreu mais tarde com Jesus, Adônis, ao morrer, tinha trinta e três anos. Essa idade vem de uma crença astrológica. Para os antigos astrólogos (e também para os atuais), as “casas celestes”, num tema, retomam suas posições iniciais a cada trinta e três anos.

No segundo dia de luto, as mulheres saíam, com os cabelos em desalinho, e emitiam longos lamentos. No templo, os fiéis comiam pequenos bolos e bebiam um vinho muito escuro que representava o sangue. Na cidade, em torno de uma estátua de madeira ou de uma grande quantidade de folhas e ramos que simbolizavam o corpo do deus, depunham-se anêmonas originadas do sangue de Adônis, simples violetas e rosas vermelhas para representar as feridas. Mulheres de luto roçavam os cabelos no catafalco; queimava-se incenso em profusão. Cada mulher plantava num pequeno pote de terra um jardim em miniatura composto de funcho, trigo, alface, mirra e artemísia. Esses jardins eram dispostos nos telhados, como altares. A cidade tornava-se um imenso altar suspenso recendendo a incenso e a substâncias odoríferas. No terceiro dia do luto, a liteira florida de Adônis deixava a cidade e ia para a gruta onde era colocada. Os padres

vedavam a abertura com uma grande pedra e a multidão voltava para Biblos, na qual os pequenos jardins crestados pelo sol de verão ofereciam um espetáculo de desolação. Durante oito dias, até a ressurreição do deus, fazia-se abstinência: proibição de comer carne, de manter relações sexuais, de fazer negócios. Depois, a multidão retornava à gruta, os sacerdotes retiravam a pedra e ouviam-se grandes gritos: "Deus voltou para o nosso meio!" Na cidade reinava uma atmosfera de alegria. Para que o ano fosse fértil, jogavam-se nos poços pequenas imagens do deus feitas de massa e carregava-se Afrodite sobre uma padiola florida; todas as mulheres dançavam e faziam pedidos durante a procissão.

O fausto que envolvia esse deus contribuiu para fazer dele o mais popular das margens do Mediterrâneo. O culto atingiu a Gália e a Espanha, na qual foi introduzido pelos fenícios. Mas, ao se afastarem do Oriente, os ritos degeneraram, transformando-se as festas da ressurreição em verdadeiras orgias. Esse culto voluptuoso, festa da juventude mas não da castidade, representava a luta das forças telúricas e das forças solares com vistas à união dos contrários. Os monges de Antióquia, encabeçados por um certo Maron, saqueavam os templos. O Concílio de Cartago, em 399, ordenou a destruição de todos os templos dedicados a Adônis e a perseguição de seus adoradores, que se refugiavam nas montanhas para celebrarem o culto do deus banido. O bispo João Crisóstomo comandou a destruição, pedra por pedra, dos templos da Síria. Temuz morreria de fato.

Resquícios Populares

Um fato verídico por volta de 287: Na Espanha, nos primeiros séculos da nossa era, as cidades de Sevilha e de Málaga sediavam as corporações dos mercadores sírios. Desse modo, a religião oriental manteve-se nesses locais.

Em Sevilha, por volta de 287, viviam duas comerciantes recém-convertidas ao cristianismo, Justa e Rufina. Num dia muito quente de julho, elas vendiam como sempre as suas

cerâmicas na praça do mercado. De repente, apareceu um grupo de mulheres que dançavam e cantavam, lançando gritos de alegria em torno de uma estátua estendida num leito de flores carregado por homens. Um forte odor de incenso e de mirra acompanhava-as. Alguns homens de vestes brilhantes volteavam ao som de instrumentos de cobre. As mulheres mendigavam; elas pediram às duas comerciantes cerâmicas para fazerem jardins em miniatura. As duas cristãs recusaram; a discussão ficou acalorada e as mulheres chegaram a agarrar-se pelos cabelos. Uma das cristãs conseguiu derrubar a estátua e fazê-la em pedaços a golpes de pés e de mãos. A confusão generalizou-se e as protagonistas foram parar diante do governador Diogeniano. Este, adepto do culto oriental, condenou as duas mulheres a seguirem a procissão ao Monte Marianus (a atual Sierra Morena) de pés descalços. . . Com efeito, os fiéis de Adônis deviam acompanhar a procissão de pés nus para assegurarem a fertilidade dos campos em que dançavam. Quando voltaram a Sevilha, as duas cristãs foram condenadas à morte pelo governador. No mosteiro da Trindade, mostra-se ainda o lugar do suplício de Justa e de Rufina, bem como o poço em que, segundo se diz, elas teriam sido jogadas. Esta lenda vem sem dúvida do costume que os adoradores de Adônis tinham de jogar nos poços a imagem ou a efígie do deus para purificar as águas; isso porque seria absurdo contaminar um poço em pleno verão. As festas dessas duas santas são celebradas nos dias 17 e 18 de julho; ora, as Adônias de Sevilha ocorriam nos dias 17, 18 e 19 de julho.

O abade da juventude: Esta popular festa existia ainda em Toulon no período entreguerras. Encontram-se vestígios desse rito em várias cidades meridionais e em Dauphiné. Todos os jovens da cidade reuniam-se e escolhiam um príncipe do amor ou um abade da juventude, em geral o mais belo e o mais desembaraçado dentre eles. Ele era encarregado de organizar as festas, bem como de conduzir os jogos e as danças. No período de um ano, nenhuma cerimônia ocorria sem a sua presença, igualando-se ele aos notá-

veis da cidade. Nas festas de julho, às quais se incorporou em seguida o 14 de julho — festas que depois passaram a celebrar-se em junho, sobrepondo-se aos ritos de São João —, os jovens sob a sua liderança colocavam nas janelas das meninas que amavam pequenos vasos de flores vermelhas ou, de preferência, violetas; cabia a elas quebrá-los, deixar as flores secarem ou levá-las para casa e cuidar delas. Sob as janelas de outras meninas, consideradas ariscas ou de costumes liberais, os jovens deixavam vasos de cenoura, de funcho ou de legumes verdes — grave insulto. Como no ritual de Adônis, as flores deviam ser de cor vermelha ou violeta; era proibido dar flores amarelas.

É possível que, em tempos mais antigos, só fossem oferecidas anêmonas, cuja variedade amarela não existe.

O CARRO E O MITO DE DIONISO

O Carro simboliza a busca do equilíbrio entre as forças do dia e da noite, a ação da vontade sobre a matéria, que só encontra solução no amor. Dioniso, o deus que nasceu duas vezes, reina sobre os abismos da loucura e da fúria da embriaguez sagrada, mas também revela os outros a si mesmos. Ele só tira sua máscara quando dorme perto de Ariadne. Eis por que o mito de Dioniso continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago deverá lutar para conquistar o equilíbrio, para mantê-lo e dominá-lo, pois pela primeira vez depara com os abismos.

O Mito de Dioniso

A origem desse deus continua misteriosa; ele é considerado originário das regiões montanhosas do Tibete ou do norte da Índia. Na Grécia, à qual o seu mito chega tardiamente, é denominado deus estrangeiro. Nada se sabe acerca do seu nascimento indiano, mas a mitologia grega o faz vir ao mundo duas vezes. Filho de Zeus e de Sêmele, uma mortal, ele é, de início, vítima do ciúme de Hera. Com efeito, esta aconselha Sêmele, grávida de seis meses, a pedir ao divino amante que lhe apareça em toda a sua luz. Zeus mostra-se a ela em todo o seu esplendor e, evidentemente, fulmina-a. Para salvar o filho prematuro, Zeus faz uma incisão



8. *Dioniso*

na coxa, coloca-o nela e, depois, cose a abertura. Dioniso sairá “da coxa de Júpiter” aos nove meses. É assim que ele nasce duas vezes. Zeus confia-o a Ino, mas Hera ordena aos Titãs que o persigam. Estes colocam numa floresta alguns objetos sem importância, alguns brinquedos e um espelho. Dioniso pega-o, olha-se nele e, para escapar ao pavor que dele se apodera ao contemplar-se, ao ver os seus abismos, metamorfoseia-se sucessivamente em leão, em cavalo, em carneiro, em serpente e, por fim, em touro. É sob esta última forma que ele vive a sua paixão. Os Titãs desmembram-no e fervem-no numa caldeira. Zeus lança então o seu raio so-

bre os Titãs, toma nas mãos o coração do filho e assim o restitui à vida.

Dioniso apareceu na terra pela primeira vez nas praias da Trácia, a bordo de um estranho navio. As velas inteiramente negras estalavam ao vento de inverno, sendo também negros o casco e a proa em forma de lua crescente. Único passageiro, ele se mantinha à frente, com os cabelos louros e encaracolados e o corpo branco um tanto gordo. Ao verem-no tão jovem e tão efeminado, alguns aldeões começaram a rir, perguntando-lhe depois quem era. "Sou filho de deus", foi a resposta, mas num silêncio tão pesado que os homens ficaram inquietos. Nesse momento, algumas mulheres saíram do mar com as vestes coladas à pele. Brusca-mente, ao silêncio sucedeu o tumulto: as velas começaram a estalar com violência e retiniu o som de instrumentos invisíveis. As mulheres uivadoras arrancaram as roupas e remexeram a areia com as mãos. As aldeãs, diante dos homens interditos, juntaram-se a elas dançando, entrando num furioso delírio. O estrangeiro louro começou a andar, dirigindo-se para as montanhas e arrastando atrás de si todas as mulheres, que gesticulavam e agiam como posses- sas. Elas levavam consigo as crianças da cidade, puxando-as pelos membros ou agarrando-as pelo pescoço. Os homens sentiam-se presos ao chão por uma força invisível. No caminho das montanhas, as outras aldeias tiveram a mesma sorte. Vindos dos cumes, ressoavam os gritos das mulheres misturados aos dos animais selvagens. Havia sangue em suas pegadas. Ninguém mais viu as mulheres ou as crianças. Mas o deus louro e encaracolado, de ares efeminados e estranho sorriso, nunca mais provocou risadas.

Assim, no início do inverno, instalou-se na Grécia o culto de Dioniso, num barulho assustador que sucedia a um silêncio pesado, os dois ritmos da tragédia. Sua lenda diz que ele amava os lugares selvagens, que o mel e o leite brotavam das rochas a um sinal seu. Numa noite, fazia sair da terra a videira. Pela manhã, dava vinho às mulheres, esse líquido escuro como o sangue, que aquecia os seus corpos e imprimia-lhes no espírito a excitação divina. Mais tarde, Dioniso

tornou-se o duplo de Apolo. Quando, no inverno, este deus partia para a Hiperboréia, a fim de aí passar essa estação em jardins harmoniosos e de aquecer a natureza, Dioniso aparecia em seu carro. Os dois deuses nunca se encontravam; eles simbolizavam os dois aspectos de uma mesma divindade e, na terra, representavam as duas portas do ano, do inverno para o verão, portas-equinócios que abrem os caminhos da iniciação.

Quando Apolo voltava para iluminar o mundo, Dioniso retirava-se para o fundo dos mares, para junto de Tétis, a Titânida que reina sobre as profundezas marítimas. Ali reencontrava a doce Ariadne, recolhida por ele após ter sido abandonada por Teseu em Naxos.

O culto desse deus difundiu-se rapidamente por toda a Grécia, semeando a desordem e o escândalo. Penteu, rei de Tebas, quis acabar com as bacanais das mulheres. Apriou as que deliravam e trouxe à sua presença um estrangeiro suspeito de ser sacerdote de Dioniso. Na verdade, tratava-se do próprio deus. O rei ordenou, ó sacrilégio, que cortassem os seus encaracolados cabelos louros. Logo a terra começou a tremer, as mulheres saíram da cidade e foram acometidas de convulsões extáticas. Pois Dioniso é o senhor das energias não reveladas à luz do consciente. Depois, o deus colocou uma máscara sobre a razão de Penteu para fazê-lo confessar os seus desejos secretos. O rei revelou então que queria ver as cerimônias das mulheres, assistir a elas sem participar. Dioniso disfarçou-o de mulher e Penteu, com tremores de uma excitação desconhecida, seguiu-o à montanha. Chegando a uma clareira, o deus dobrou um pinheiro, fez o rei sentar-se em cima e, depois, voltou a levantar a árvore. Ao ver a luz que cercava Dioniso, Penteu compreendeu de repente estar diante do próprio deus. Tomado de terror, viu aproximarem-se as mulheres, presas do delírio, dançando e uivando ao som de utensílios de cozinha e dos címbalos. Encabeçando a malta, avançava a própria mãe do rei, Agave.

Possuídas, fora de si, as fúrias jogaram o pinheiro ao chão, apoderaram-se de Penteu e o fizeram em pedaços, enquanto, sem reconhecê-lo, Agave arrancava-lhe a cabeça. De-

pois, num silêncio total, a dança cessou, os membros dilacerados do rei se recompuseram, a cabeça tornou a unir-se ao corpo. Dioniso sorria tranqüilamente. Sua fronte estava coroada de hera, símbolo da persistência dos desejos que ultrapassam a razão. O rei de Tebas tivera a sua iniciação; ele havia se revelado a si mesmo. O mito dionisíaco proporciona o autoconhecimento, mas com brutalidade e selvageria. Ele se apodera com violência daquele que por muito tempo ignorou seus desejos ocultos. Dioniso é o rei dos abismos; é por isso que ele enlouquece.

Para os gregos da Antigüidade, a loucura era um saber misterioso. Desse modo, a glória de Dioniso foi imensa. Esse deus, que é devorado pelo fogo e alimentado pela terra, tem como protetoras Tétis e Ariadne, o mar e o céu (com efeito, a morada de Ariadne encontra-se na Coroa Boreal que brilha no setentrião); nele, os quatro elementos se harmonizam. Ele reina sobre os vivos e os mortos, e seu carro em forma de proa de navio é puxado por um cavalo branco e outro preto, vindo do outro mundo. Não se deve esquecer que Dioniso enviou a esfinge a Tebas e que Cérbero, o cão dos infernos, lambe os seus pés.

Dioniso enverga sempre uma máscara, sorrindo quando toma a aparência de homem, semeando a loucura quando se metamorfoseia em animal. Ele só a tira durante o seu sono perto de Ariadne. Essa máscara do mestre iniciador está na origem da tragédia, representação material de um mito. Na Antigüidade, os espetáculos desenrolavam-se como cerimônias religiosas, associadas com o exercício da magia com vistas à cura do mental. As festas atenienses em louvor a Dioniso, as Antestérias, ocorriam no final do inverno, por volta do nosso mês de fevereiro. Nesse dia, os mortos visitavam os vivos. Ao silêncio da festa do dia sucedia o alarido da noite. Uma gruta fora da cidade era decorada para receber o carro do deus; nela se viam todos os vegetais e todas as flores que constituem a flora de inverno. Cada planta murcha era imediatamente substituída por uma fresca. Na entrada da gruta, colocavam-se pássaros engaiolados, presos por fitas. Era uma homenagem à harmonia da natureza. O carro

do deus — cujo comprimento era de 22 côvados e cuja largura era de 14 —, recoberto de hera e arrastado por cinquenta homens, chegava de Atenas seguido por uma procissão de mulheres. Um truque teatral fazia escorrer, de um lado, leite e, de outro, mel. As bacantes coroadas de ouro mastigavam rododendro para atingir o êxtase. O veneno contido nessa planta, nitrato de potássio, faz delirar. Quando o cortejo chegava à gruta, os pássaros eram soltos e todos os participantes tentavam capturá-los.

Numa outra civilização, no México, existia um deus louro e branco, de corpo de serpente com penas, Quetzalcoalt, que tem estranhas afinidades com Dioniso. Ele era o iniciador, o revelador dos mistérios do além. Mas, no dia em que pegou um pequeno pedaço de obsidiana polida, o espelho dos índios da América, que divindades rivais haviam deixado em seu caminho, ele se olhou e sua própria imagem o fez uivar de terror e fugir para o leste. A lenda diz que ele voltará um dia para trazer a paz. Os astecas esperaram por muito tempo esse deus branco; para sua infelicidade, quando voltou pelo leste, ele provocou a ruína dos astecas, já que estes consideraram ter ele reencarnado nos conquistadores espanhóis.

Resquícios Populares

Um mistério catalão do século XII: Durante a Idade Média, eram freqüentes as representações no átrio das catedrais. Muito populares, esses “mistérios” às vezes provocavam reações surpreendentes. Com efeito, o público, em contato direto com os atores — escolhidos, além do mais, entre o povo —, nem sempre levava em conta a distância. A tensão e o interesse aumentavam de maneira muito rápida e, na excitação geral, as cenas finais transformavam-se amiúde em bacanais improvisadas, a despeito da presença das autoridades religiosas. Um mistério catalão que data do século XII foi representado em Paris nos anos sessenta, no Teatro das Nações; ele falava da alma perturbada pela lou-

cura e, tradicionalmente, sua representação ocorria diante dos hospícios. Os atores eram escolhidos entre os doentes, fato que, embora não deixasse de dar ao espetáculo um caráter um pouco estranho, mantinha a tradição, provinda de Dioniso, da loucura abordada pelo teatro.

As bacantes da Trácia em 1980: Em certos povoados do norte da Trácia, lugar do culto inicial de Dioniso, no dia 8 de janeiro, ocorre, todos os anos e secularmente, uma festa das mulheres. Nesse dia, elas detêm todos os poderes até a meia-noite, tendo todas as suas vontades atendidas pelos homens; eles cuidam dos filhos, cozinham e não saem de casa com medo de serem espancados. As mulheres, com roupas de festa, coroadas de hera e de outras plantas verdes, vão para a taverna. Nas ruas do povoado, dançam e correm, tendo nas mãos uma espécie de falos decorados com flores e fitas. Durante todo o dia, elas dançam a sarabanda e são as únicas atrizes. Os estrangeiros que estão na cidade vão algumas vezes assistir à sua desrepressão, mas os homens não ousam aventurar-se sozinhos nas ruas, com medo de apanhar. Após a meia-noite, tudo volta à ordem... patriarcal, e a lembrança das antigas bacantes apaga-se por um ano.

A JUSTIÇA E O MITO DE TÊMIS

A associação Têmis-Justiça é auto-evidente. Têmis é pura, incorruptível, imparcial, mas inflexível como a nossa justiça interior, símbolo desse arcano do tarô. Eis por que o mito de Têmis continua a viver nessa lâmina.

Ao chegar a esta carta, o Mago enfrentará sua justiça interior, a lei de causa e efeito, o Carma.

O Mito de Têmis

É a oitava dos doze Titãs, os filhos de Géia e de Urano. Nunca participou das lutas pelo poder que dilaceraram o Olimpo. Quando destronou Crono, Zeus desposou-a e deu-lhe de presente de núpcias o santuário de Delfos. Nele Têmis fez reinar, segundo a lenda, a idade de ouro. Ela presidia os oráculos da terra. Fazendo parte do presente absoluto, ela podia, graças à sua grande inteligência, deduzir dele o passado e o futuro. Quando a abandonou por Hera, Zeus fê-la, não obstante, entrar no Olimpo, única dos Titãs a penetrar na morada divina. Têmis estabeleceu um clima um pouco menos perturbado, chegando mesmo a entender-se com Hera. Em segundas núpcias, desposou o Titã Jápeto, do qual teve Prometeu. Ela deixou Delfos e dedicou-se à sua tarefa essencial: manter as 22 leis que regem o universo. Têmis devia cuidar para que nenhuma delas fosse transgredida, pois o respeito a elas é que mantém a vida no mundo. Daí pro-

vêm os seus dois atributos: o gládio e a balança. O primeiro corta quando o equilíbrio cósmico é ameaçado; o segundo, a balança, pela desigualdade dos seus pratos, mantém a vida, pois o equilíbrio da natureza é sempre instável. Pratos que estivessem exatamente no mesmo nível significariam a imobilidade e, portanto, a morte.

Por ser Titânida, Têmis governava o elemento matéria. Certo dia, ela percebeu entre os homens um desejo secreto que a fez deixar o Olimpo: uma vontade de equidade, em consonância com a lei da evolução. Mas Têmis, que respeitava a liberdade dos homens, não se permitia julgar os equívocos cometidos por eles entre si quando isso não comprometia o respeito às 22 leis sagradas. Houve assim duas justiças: a dos homens e a de Têmis, a justiça interior.

As cerimônias do seu culto deviam ser tão despojadas, tão simples, que a memória dos homens só manteve delas poucos vestígios. Elas ocorriam após concursos de canto, para os quais a Titânida era chamada como juíza. Eram-lhe oferecidos bolos de mel, frutos do outono, a sua estação, e ramos das duas árvores que lhe eram consagradas: o carvalho, símbolo da imortalidade, e a macieira, símbolo do conhecimento. Eram numerosas as suas emanações ou filhas espirituais; entre elas, as Horas (ou as estações) e as Hespérides, guardiãs do jardim do mesmo nome, onde cresciam maçãs de ouro.

Em termos alquímicos, a maçã de ouro, símbolo do enxofre, representa a alma do homem. Num sonho, o jardim corresponde a um universo em miniatura, representando o aspecto mais íntimo da personalidade, o eu interior; o jardim pode estar bem cuidado ou em abandono, estar repleto de flores ou ser invernal. A água nesse jardim simboliza o espelho no qual a pessoa se contempla; ela pode ser suja como um pântano, límpida ou recoberta de plantas que impedem a sua visão. Cada um é livre para conservar esse jardim ou torná-lo mais harmonioso. Têmis, senhora da linguagem das flores e das plantas, só intervém quando o imobilismo ameaça o equilíbrio do mundo mental.

No Egito antigo, Têmis era Maat; ela esperava os mortos no limiar do inferno e, com sua balança, pesava as fal-

tas e as boas ações. Uma pena servia-lhe de peso. Os homens que mais se angustiavam com esse julgamento eram os prefeitos, que, durante a vida, haviam emitido sentenças. Para darem testemunho da sua boa fé, eles mandavam gravar tabuletas para serem postas em seus túmulos após a sua morte. Assim, foi encontrada no túmulo de Rekhmirê, prefeito de Tebas, a seguinte inscrição, que data do reinado de Tutmósis III: "Elevei Maat à altura do céu e propaguei sua perfeição em toda a extensão da terra, tão longe que ela permanece diante dos homens como o vento do norte... Eu não proferia injustiças diante de Deus; nenhum sábio pode dizer a meu respeito: que fez ele? Mesmo quando julgava graves questões, fiz saírem as duas partes em paz. Jamais perverti a justiça por um presente. Eu não era surdo àquele cujas mãos estavam vazias. Pelo contrário, nunca aceitei de quem quer que fosse um presente de corrupção."

Na prática, essa afirmação poderia servir ainda hoje de juramento à magistratura.

Existia na Antigüidade, em Elêusis, um poço dedicado a Têmis. As mulheres suspeitas de adultério dirigiam-se a ele, levando no pescoço um amuleto onde estava gravado o juramento da sua inocência. Elas deviam colocar a mão direita no bocal do poço e jurar sua boa fé. De maneira geral, as infelizes tinham tal medo da justiça divina que se perturbavam e não ousavam proferir o juramento, denunciando-se ao agirem assim. Macróbio conta a história de um homem cuja esposa, em virtude de sua ligação com o ferreiro da aldeia, era alvo de comentários gerais. Sua felicidade estava em jogo; ele precisava agir. Mas esse homem amava muito a esposa e hesitava diante dos seus protestos de inocência. Por outro lado, as pessoas que o cercavam persistiam em suas acusações e acabaram por exigir o julgamento do poço de Têmis. Vendo a perturbação e a angústia que então se apoderaram de sua mulher, o homem foi procurar o ferreiro e pediu-lhe que colocasse no amuleto o seu próprio juramento de fidelidade — dele, marido — em lugar do da culpada. Depois, preveniu-a. Como jurasse com segurança ser exato o juramento do amuleto, a mulher fi-

cou livre de toda suspeita. Ninguém pensou em verificar a inscrição. Têmis não se manifestou, já que essa falsidade não afetava em absoluto as 22 leis sagradas.

Isso porque Têmis não pune, deixando aos homens a preocupação de fazê-lo; esse é, com certeza, o seu aspecto mais terrível. Ela recusa todo poder absoluto. Têmis não tem a sua fonte no consciente, mas no subconsciente. Contudo, entre os homens, ela permite a vingança, que foi e continua a ser a primeira função da justiça.

Têmis entre os Homens

No ser humano, toda agressão sofrida desencadeia um desejo de vingança, e ele nunca se julga suficientemente vingado. Na maioria das vezes, a vingança pessoal ultrapassava a falta cometida e impedia o perdão. Recorria-se então ao julgamento efetuado por um terceiro, em geral o rei, que representa a divindade na terra. Mas muitas vezes era difícil encontrar o culpado, já que os meios de descobri-lo, no início, eram bastante arbitrários — as feridas do morto deviam sangrar diante do assassino, a fumaça de um grande fogo indicava a direção da casa do culpado — e eram fonte de numerosos erros judiciários. Foi então instaurada a arbitragem dos deuses, ou os ordálios.

Na Grécia, durante a Antigüidade, o lago dos Palicos era o templo de Têmis na terra, o lugar do primeiro tribunal. Paisagem muito impressionante, esse lago encontrava-se numa cratera da qual escapavam gases vulcânicos; eles provocavam nos homens dores de cabeça que eram consideradas a marca de Têmis. Julgavam-se nesse lugar atos muito graves; o réu podia aceitar a sentença ou recusá-la, e, neste caso, pedia o julgamento de Têmis. De acordo com a natureza do crime, o sacerdote designava então um dos quatro elementos como sentença.

O julgamento pelo ar: o homem julgado era precipitado do alto de uma falésia; acreditava-se que, se fosse inocente, o infeliz seria resgatado por Têmis em pleno vôo.

O julgamento pelo fogo: era preciso caminhar sobre brasas sem queimar os pés nem ficar com marcas, ou então atravessar uma grande fogueira acesa perto do templo.

O julgamento pela terra: colocava-se o réu numa profundíssima fossa de paredes lisas, que em seguida era recoberta de ramagens. Se conseguisse sair dela, o condenado provava que era inocente e que a Titânida o ajudara.

O julgamento pela água: freqüentemente reservado às mulheres e às crianças, tinha duas formas. Uma delas era prender as mãos e os pés do réu, colocá-lo num saco e jogá-lo no mar. Se o saco boiasse, a vítima era considerada inocente. A outra era colocar a mulher ou a criança numa barca sem remos, velas ou timão; ela devia fazer-se ao largo em seis horas. Esse costume existia ainda no reinado de Carlos Magno e ocorria ao cair da tarde. Se a maré estivesse baixa, tudo estava perdido.

No largo dos Palicos julgavam-se também os animais culpados de matar um homem e as árvores que tinham esmagado alguém ao serem abatidas; a árvore era sempre cortada e queimada numa fogueira purificadora.

O julgamento efetuado de forma divina manteve-se por muito tempo. No século II da nossa era, em países francos, quando um roubo era cometido numa aldeia, fazia-se um bolo com farinha misturada ao pó de aetita (pedra da águia, variedade do óxido de ferro). Todas as pessoas do local deviam comer desse bolo. Aquele que fosse vítima de algum mal-estar seria declarado culpado. O homem suspeito de crime também era obrigado a engolir veneno; se não morresse, ficava provada a sua inocência. Um costume celta consistia em enforcar oito vezes o acusado. Entre cada enforcamento, folgava-se um pouco a corda para permitir que ele retomasse seus espíritos, e, depois, recommençava-se. Se continuasse vivo ao final de oito enforcamentos, o infeliz era declarado inocente. Na Idade Média, instituiu-se o julgamento de Deus sob a forma de torneios e, mais tarde, de duelos.

Resquícios Populares

Têmis em Genebra em 1604: Cesare Giglio de Vicente, estabelecido em Genebra, pintou na parede do Conselho de Estado, em 1604, um afresco que representava a justiça: seis juízes de mãos cortadas e o presidente do tribunal com o gládio na mão direita. Trata-se de uma interpretação do tribunal de Tebas descrito por Plutarco; o fato de os juízes terem as mãos cortadas significava que eles não aceitavam presentes, que não eram corruptíveis. Em Tebas, o presidente tinha os olhos vendados para julgar com total imparcialidade. No afresco, somente o presidente conserva a mão direita, pois ela sustenta o gládio; no entanto, conserva os olhos abertos. Terá sido o restaurador que, em 1901, abriu-lhe os olhos?

Têmis em Lião: Há apenas vinte anos, ainda existia nessa cidade um curioso tribunal, encarregado de julgar e de arbitrar as desavenças no interior das sociedades secretas. Era denominado o tribunal verde. Seu veredito não podia ser revisto. Ele podia depor o grão-mestre ou dissolver uma sociedade sem suscitar protestos. Composto de representantes de todas as camadas da sociedade, escolhidos pela sua imparcialidade e não pertencentes à sociedade secreta em questão, esse tribunal eclipsou-se por volta de 1965. Mas talvez ainda exista, sempre mais camuflado. . .

A ronda de justiça: Um costume muito antigo sobreviveu na Espanha até o regime franquista. Quando o culpado de um assassinato não era encontrado, ou uma injustiça grave não era reparada, as mulheres caminhavam em silêncio todos os dias pela praça principal da cidade ou do povoado para pedirem às autoridades que esclarecessem o caso e fizessem justiça. Conduta que as mulheres de Buenos Aires retomaram por sua conta, fazendo, todas as quintas-feiras, a ronda na Praça de Maio para protestar contra o desaparecimento dos seus entes queridos, maridos, filhos, netos, e exigirem notícias. . .

O EREMITA E O MITO DE MERLIN

O Eremita, educador, pesquisador, significa meditação, devotamento, conhecimento, solidão e paciência. Seus limites são carnis e afetivos. Assim como Merlin, que faz e desfaz os reis, mas conhece as suas dificuldades, a ambição e o amor, e que, para evitá-los, aceita a solidão. Eis por que o mito de Merlin continua a viver nesse arcano do tarô.

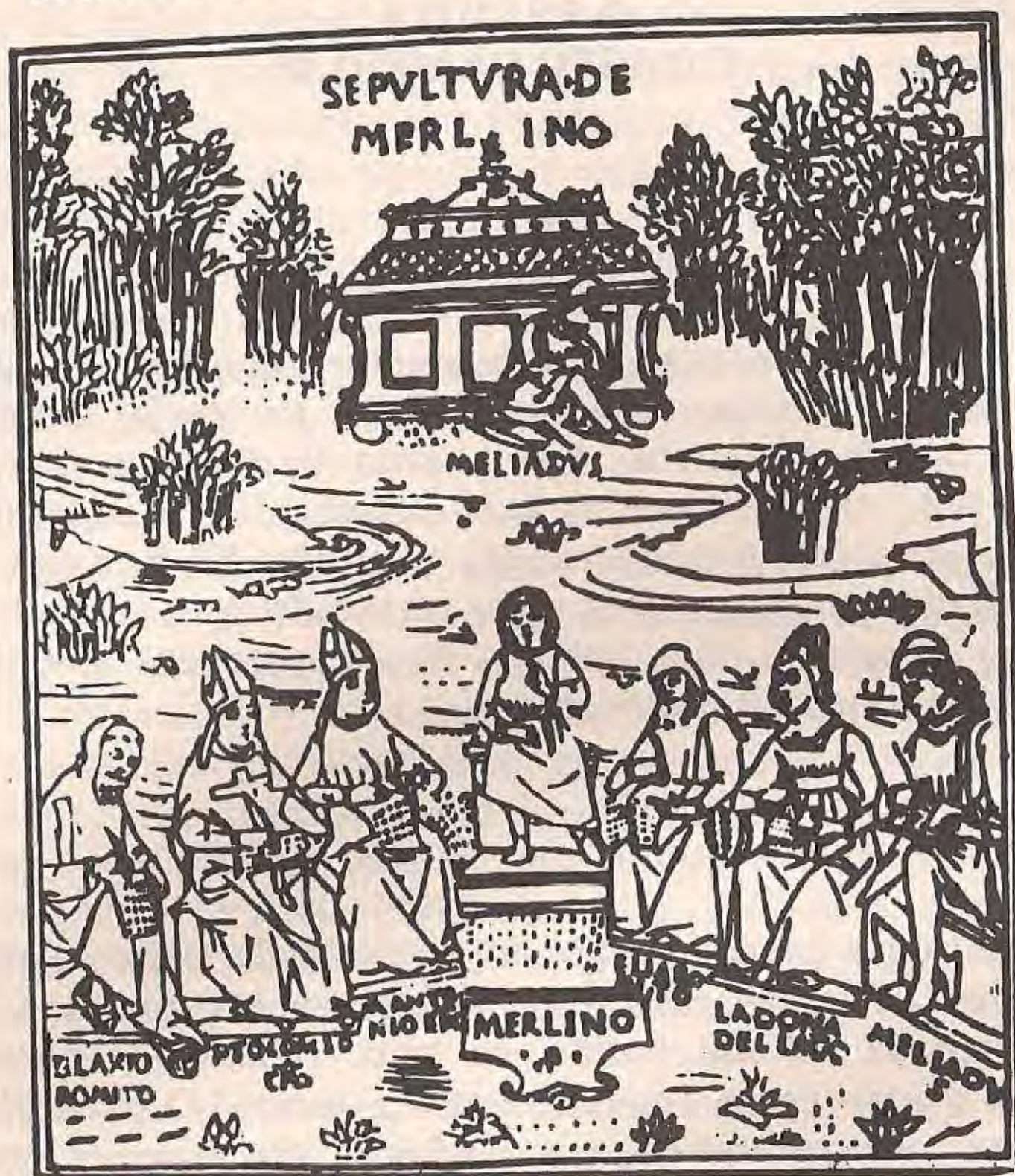
Ao chegar a esta carta, o Mago aprenderá a viver em solidão e a adquirir a paciência.

O Mito de Merlin

Tanto na Irlanda como no noroeste da Gália foram encontradas pequenas estatuetas de deuses encapuzados, com uma lâmpada ou um bastão na mão. A lâmpada permeava os ritos de passagem do nascimento à morte. O porte do capuz caracterizava aqueles que cuidavam dos doentes em sua passagem ou enterravam os cadáveres, facilitando a caminhada da alma para o além. O bastão estava ligado à serpente, animal iniciador que muda de pele todos os anos, mas traz em si a limitação originária dos poderes da terra. Merlin possui todos esses atributos nos cantos dos bardos celtas, primeiras fontes do seu mito, que também falam dele como de um druida que fazia e desfazia os reis.

Na noite dos tempos, num país celta, vivia um rei chamado Guartigirn. Para que seu nome permanecesse para sem-

phene historiade che lui fece le quale
tractano de le cose che hano auenire.



9. Merlin

pre na memória, ele quis construir uma cidade, a mais bela do mundo. Todos os druidas consultados lhe disseram a mesma coisa: ele devia encontrar um menino nascido de uma virgem e imolá-lo no local escolhido para as fundações. O rei mandou procurar esse menino em todo o reino, mas a busca foi inútil. Impaciente, decidiu começar a construção

da cidade, mas tudo se esboroava antes mesmo da edificação das paredes. O rei voltou a procurar um menino nascido de uma virgem. Por fim, num convento de druidas, um velho instrutor revelou ao emissário que todos os seus alunos apresentavam essa particularidade, já que todos eram iniciados. O velho druida confiou ao enviado o último menino iniciado, o jovem Merlin. Quando eles chegaram à presença do rei, este quis imolar o menino enterrando-o vivo no local em que deviam ser edificadas as fundações da cidade. Mas Merlin, que tinha então cerca de dez anos, disse-lhe que seria um erro matá-lo, pois ele sabia a razão pela qual as paredes sempre caíam. "Sob as fundações há uma bolsa de água", afirmou Merlin erguendo o seu bastão acima da cabeça. "Nessa bolsa há um grande saco e, no seu interior, dois dragões, um vermelho, o outro branco. São os movimentos que fazem para libertar-se que provocam os tremores de terra." O rei ordenou imediatamente que fossem feitas escavações e, com efeito, encontrou-se o grande saco, que, não obstante, foi aberto com imprudência.

Os dois dragões saíram incontinenti. O menino pegou uma tocha e cegou-os. Os monstros lutaram entre si até a morte e a terra engoliu-os. Pouco tempo depois, a cidade foi erigida, sólida e esplêndida. O rei pediu a Merlin que permanecesse na sua companhia, mas o menino se recusou, pois devia voltar a estudar com seu velho mestre. Os anos se passaram, o rei habituou-se à sua cidade. De repente, começou a achar que ela não era tão bela, voltando a sonhar com uma cidade cuja beleza jamais fosse ofuscada por nenhuma outra. Sentindo a aproximação da morte, ele encarregou seu sucessor, Uter Pendragon (matador de dragão), de encontrar Merlin, que o ajudaria a construir sua utopia.

Há muito tempo Merlin terminara sua instrução e vivia como eremita numa floresta. Ele nunca deixava as margens do lago em que habitava uma belíssima fadinha: Viviane. Quando os enviados do novo rei o localizaram, aceitou de imediato segui-los pois conhecia o seu futuro. Ao chegar à presença de Uter, Merlin teve uma visão: as pedras da

futura cidade estavam na Irlanda, devendo-se recrutar um exército para buscá-las; elas formariam paredes tão estranhas que, muitos e muitos anos depois, as pessoas se perguntariam sobre a sua proveniência e o seu significado.

O rei Uter partiu para a Irlanda e declarou guerra aos seus habitantes. Tendo-os esmagado, negociou a liberdade dos prisioneiros em troca das pedras descritas por Merlin. Mas estas eram tão pesadas e enormes que não podiam ser transportadas. Nesse momento, Merlin, que fazia parte da expedição, explicou que elas outrora tinham sido carregadas por gigantes e que possuíam virtudes curativas e curavam as feridas. Somente um encantamento poderia deslocá-las. E começou a rir com estrondo, com esse riso dos deuses e dos profetas que, em todos os mitos do mundo, tem o poder de extirpar a inércia. As pedras começaram a andar, sendo seguidas pelo exército. Elas se detiveram perto de Salisbury, na Inglaterra (viria a ser Stonehenge).

Merlin voltou para a sua floresta, onde encontrou Viviane já adulta. A partir desse momento, a fada não cessou de pedir-lhe a fórmula mágica para que nenhum homem pudesse tocá-la. Como tinha amor por Viviane, Merlin se recusava a entregá-la. Depois, pela terceira vez, emissários do rei foram buscá-lo. Uter havia se apaixonado pela mulher de seu vassalo e aliado, o duque de Cornualha, estando completamente esquecido de suas atribuições. Merlin pretendia dizer-lhe que não se imiscuiria nessa questão, que considerava indigna, e que um rei incapaz de controlar seus desejos não tinha condições de governar; mas, de repente, diante dos seus olhos desfilou uma visão. Da união de uma noite entre Uter e a bela Ingerna, ele viu nascer o tão esperado rei que reuniria as Bretanhas e a quem poderia confiar a missão de que estava encarregado. Merlin mandou que o rei bebesse um filtro que lhe daria a aparência do duque. Como este se encontrava na guerra, Uter pôde ir ao seu castelo e passar uma noite com a mulher tão desejada. Fascinado pela beleza de Ingerna, ele se esqueceu de que, no alvorecer, deveria reassumir sua verdadeira aparência. O rei demorou-se e, quando saiu do quarto, foi percebido por uma serva que não reconheceu nele o seu amo.

Contudo, o filtro apagara no rei Uter toda lembrança e todo desejo. Merlin pôde partir para reencontrar Viviane. Esta recomeçou a falar-lhe da fórmula, acrescentando que, sem ela, não poderia tornar-se mágica. Merlin, tendo no coração uma dor desconhecida, deu-lhe as palavras e depois decidiu voltar para junto de Uter. “Eu voltarei”, diz ele a Viviane, “para pedir-te a espada que guardas no fundo do lago.” “Volta logo”, responde-lhe a fada, “pois não sei ficar sem ti por muito tempo. Mas, antes de partir, dá-me a fórmula que prende um homem para sempre.” Merlin não respondeu. Chegando ao palácio de Uter, ele instruiu o menino, chamado Artur, que Ingerna pusera no mundo. Fez dele o mais sábio e o melhor cavaleiro do reino. Procurando esquecer Viviane, o mago casou-se com Guendoleana; mas eles não tiveram filhos. Quando o duque morreu, a legitimidade de Artur foi questionada pela serva. Pediu-se a opinião do velho sábio, que não se pronunciou a esse respeito, mas disse que, ao voltar de sua viagem, nomearia o rei de todas as Bretanhas.

Merlin voltou novamente para sua floresta; no caminho, encontrou um louco que delirava e acreditava estar no meio de uma batalha. O eremita tocou-o com seu bastão e curou-o. Continuou então a viagem, sério e preocupado, pois apenas um louco pode curar outro; não obstante, ele sabia há muito tempo que sua loucura era de amor por Viviane. Aproximando-se do lago, ordenou à fada que fosse buscar-lhe a espada. Trazendo-a, esta voltou a perguntar: “Qual é a fórmula para prender um homem para sempre?” Merlin pegou a cintilante espada de punho incrustado de pedrarias, escondeu-a sob o capuz e respondeu à fada com um adeus.

Retornando ao reino de Uter, ele fincou a espada num grande rochedo e, depois, convocou todos os dignitários. Aquele que conseguisse retirar a espada do rochedo se tornaria o legítimo rei de todas as Bretanhas. Todos tentaram e todos fracassaram, exceto Artur, que pegou a espada e tirou-a com tanta facilidade que todos os cavaleiros aderiram ao novo rei. Merlin escolheu entre eles os cinquenta mais corajosos, os cavaleiros da Távola Redonda, e confiou-lhes a missão de levar o Graal de volta para a Inglaterra.

Quando retornou para sua mulher, Merlin encontrou-a decidida a pedir-lhe a liberdade devolvendo-lhe a palavra dada; isso porque, segundo ela, o marido se ausentava muitas vezes e ela desejava poder casar-se de novo para viver feliz os últimos anos que lhe restavam. Merlin aceitou e retomou a sua viagem, curando em sua passagem e meditando nas grandes florestas. Quando compreendeu que nada podia curar sua loucura de amor, foi ao encontro de Viviane, perto do lago, e deu-lhe a fórmula destinada a prender um homem para sempre. A fada pronunciou-a em seguida e cordas invisíveis ataram solidamente Merlin aos ramos de um grande azevinho. Ele era prisioneiro do amor; a única alegria que teria até o final dos tempos seria a de contemplar sua senhora quando esta se dignasse aproximar-se da árvore.

Na floresta de Broceliande, perto de Paimpol, encontra-se o suposto túmulo de Merlin. Ainda no início deste século, os jovens que desejavam libertar-se de um amor não compartilhado iam orar junto a esse túmulo, no lugar onde cresce um grande azevinho.

Merlin na Tradição Druídica

Do século XII ao século XIV foram registrados por escrito os cantos dos bardos celtas que haviam subsistido graças à tradição oral. Isso originou as famosas novelas do ciclo da Távola Redonda. Mas existe uma outra versão da demanda do Graal. O autor de *La Vita di Merlini* fala de uma caça ao javali que poderia advir das narrativas druídicas mais antigas. As interpolações cristãs certamente substituíram o animal pelo cálice de ouro no qual José de Arimatéia recolhera o sangue de Cristo. Com o Graal, reencontramos os símbolos alquímicos dos dois estados mais puros da matéria, o sangue e o ouro. Mas a caça ao javali continua mais próxima dos mitos dos povos ocidentais e do propósito simbólico da carta.

O Merlin celta convida os cavaleiros para uma caçada sagrada ao javali selvagem, metade animal, metade deus; eles

o perseguirão até os confins do mundo. Caçada iniciática, primeiro despertar das populações primitivas. Aquele que conseguir matar o javali apoderar-se-á do divino que o animal traz em si e será feito rei pelo druida. Merlin participa dessa caçada montado num cervo cujos chifres são um símbolo lunar. Nas crônicas posteriores, Viviane representa o amor carnal, a limitação pela terra, e o azevinho, a prisão aceita por Merlin na qual se encerram os seus próprios desejos.

Esse mito apresenta dois aspectos: o do sábio, do solitário que esclarece, inicia, profetiza, e o do louco de amor; na verdade, a busca do saber mais elevado e o preço a pagar para possuí-lo. O bastão liga o eremita à terra e o sábio aceita essa dependência, pois sabe que essa etapa é necessária à sua busca.

Resquícios Populares

Em 1271, foram atribuídas profecias a Merlin e algumas delas se realizaram, como a de que o rei da Inglaterra se tornaria rei da França. Na realidade, elas provinham de um misterioso Ricardo da Irlanda, e as profecias de Nostradamus, escritas pouco menos de três séculos depois, assemelham-se curiosamente a elas. São também herméticas e prestam-se a numerosas interpretações.

Mais tarde, os soldados de Duguesclin disseram ser ele o salvador anunciado por Merlin.

Na Inglaterra, por volta de 1651, sob o governo de Cromwell, os monarquistas recorreram outra vez a Merlin, divulgando profecias favoráveis à sua causa atribuídas ao célebre mago. O partido adversário encarregou o astrólogo Lilly de opor-se a essa manobra através de outras previsões. O que Merlin, em sua floresta de Broceliande, pensou disso a história não conta.

A RODA DA FORTUNA E O DEUS SOLAR GAULÊS DOS SOLSTÍCIOS

A Roda da Fortuna está ligada ao movimento, às mudanças bruscas de comportamento, à terra e à viagem; em termos simbólicos, à viagem do sol. Ela indica também o perigo de a evolução do homem ser interrompida. No deus gaulês que presidia as festas dos solstícios, encontramos a mesma simbologia do movimento circular e a relação roda-sol levante, roda-sol poente. Eis por que o mito desse deus gaulês continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago deve estabelecer o equilíbrio, tornar-se o piloto dessa roda que se assemelha a um timão.

O Mito do Deus Solar Gaulês dos Solstícios

A roda é um símbolo milenar. Na Índia, o deus Shiva faz girar em torno do seu dedo indicador direito uma roda cósmica, representação do sol. Os primeiros vestígios da roda, símbolo solar, são encontrados na Mesopotâmia. Um hino gravado numa pedra em caracteres cuneiformes diz o seguinte:

*Com a mão direita, sustenho o meu disco de fogo
Com a esquerda, seguro o meu disco de morte
O sol, de cinquenta faces, a arma erguida da minha divindade,
Eu o sustenho*

*O valente que atravessa as montanhas, o sol
Cuja ação não cessa, eu o sustenho
A arma que, com a sua força imensa, enche o país de terror,
Em minha mão direita, poderosamente, o projétil de ouro
E de ônix, eu o sustenho.*

O ouro e o ônix, o sol e a pedra, símbolo da terra, misturaram-se nesse antiqüíssimo canto.

No Egito, uma roda girava nos templos. Os caleidoscópios tibetanos de orações têm a forma de rodas. Os gregos conheciam a Roda da Fortuna; a ela se prendia um pássaro, ou a sua representação, e em seguida girava-se a roda com toda a velocidade para que dela emanassem, entre outras, virtudes afrodisíacas. Em Roma, a festa da Roda da Fortuna ocorria no dia 24 de junho. Ela homenageava os viajantes e tinha como símbolo um timão.

Na Gália, um pequeno deus barbudo, atarracado, de pernas fortes e pés calçados solidamente fincados na terra, tinha na mão direita uma roda, que ele erguia bem acima da cabeça, e parecia proteger um pequeno ser frágil, mulher ou criança, agachado à sua esquerda. Sua espessa cabeleira descia-lhe até os ombros. Às vezes, um pássaro apoiava-se em seus pés. Sua roda possuía seis raios. Foram encontradas algumas estatuetas desse deus em Allier; elas podem ser vistas no museu de Saint-Germain, no Louvre e no museu Calvet, em Avignon.

As festas presididas por esse deus ocorriam nos solstícios de inverno e de verão, “as portas do Norte e do Sul”, uma espécie de cerimônias agrárias do fogo celebradas em toda a Europa primitiva. Nos calendários rúnicos, o dia 25 de dezembro era caracterizado por uma roda. Os viajantes da rota do cobre deixaram-nos alguns testemunhos acerca dessas celebrações. As festas que marcavam o solstício de inverno, a porta do Norte, tinham início no dia 25 de dezembro e duravam doze dias, encerrando-se a 6 de janeiro. No decorrer desse período, imobilizavam-se todas as rodas, os carros não circulavam mais. Todas as representações do sol deviam ser imóveis. Os viajantes interrompiam sua jor-

nada durante todo esse período. Pegavam-se as ervas colhidas na época de São João e faziam-se com elas tisanas que agissem sobre a circulação do sangue. Os camponeses observavam com atenção o comportamento do tempo nesses doze dias e previam o do ano seguinte, cada dia correspondendo a um mês. Se houvera chuva no terceiro dia, março seria um mês chuvoso, etc. Os reis, representantes do astro solar na terra, não deviam mostrar-se, sendo substituídos por suas efígies.

Durante esse período do ano, todos ficavam atentos aos caprichos da natureza. O décimo segundo dia era o cenário da festa propriamente dita. Comia-se uma bolacha de farinha de cereais e de favas. Nos outros dias do ano, esse alimento estava reservado aos mortos, mas, no dia 6 de janeiro, os vivos festejavam com seus finados a partida do sol para a porta do Sul. Giravam-se as rodas com muita velocidade e acendiam-se grandes fogueiras; de modo geral, essa era uma tarefa de responsabilidade dos pastores e dos ferreiros. Era preciso levantar-se cedo para ver o sol subir no horizonte; depois, vestia-se uma roda de palha e de ramagens, roda que era girada como uma coroa na ponta de um grande bastão. Todos os assistentes, formando uma roda, giravam no sentido inverso. No início do século XX, na Polônia, nessa data de 6 de janeiro, apagavam-se todos os fogos; em seguida, fixava-se uma roda numa estaca e os jovens da cidade giravam-na até que surgisse fogo do atrito da madeira tenra da roda com a madeira mais dura da estaca.

Na Bretanha, a roda muitas vezes era substituída por um timão que em seguida era guardado até a festa de São João.

No século VII, Santo Elói insurgiu-se contra as festas do solstício. Para desviar o sentido dessa cerimônia de inverno, a Igreja instaurou, na mesma data, a Epifania; mas a imaginação popular misturou os reis magos, a bolacha, a roda, as favas e as danças, e a comemoração da visita dos três reis magos manteve sempre um pequeno lado pagão.

No momento do solstício de verão, como as horas em que o sol brilha iriam diminuir, acompanhava-se o astro à

porta do Sul através de festas dignas do seu reinado. Na véspera, antes da meia-noite, as velhas e os curandeiros colhiam as ervas sagradas. No norte da Gália, tratava-se da drosera, que cresce nas turfeiras e à margem dos pântanos, planta antiespasmódica; do feto macho, que, colhido em São João, tinha o poder de tornar invisível; e da artemísia, que protegia da epilepsia. No sul, tratava-se do hissopo, considerado uma panacéia; da betônica, do alho selvagem, do tomilho, do alecrim e do orégano. As folhas eram separadas dos talos e das raízes; as primeiras eram reservadas aos males da alma; os últimos, aos males do corpo.

No dia de São João, acendiam-se grandes fogueiras nas colinas, e assim, de topo em topo, os braseiros se correspondiam. Eles deviam durar o maior tempo possível, já que sua extinção significava o fim dos festejos. Jogavam-se neles a roda do inverno e a árvore de maio; depois, fabricava-se outra roda, maior, enrolada em palha e estopa e guarnecida de flores de cores vivas. Toda iluminada, ela era lançada de certa altura, e os jovens a perseguiam. Esse costume ainda existia no começo do século e, no sul, a roda era denominada estrela dos pastores. O senhor Tessier, subprefeito de Thionville, escreveu no dia 23 de junho de 1822: “Uma velha roda, estragada e fora de uso. Ela é enrolada com palha e estopa, que a ocultam. É levada ao cume de uma montanha ou de uma colina, caso o país seja plano; ateia-se fogo e ela é rolada com violência. Se em determinado ano a roda flamejante é negligenciada, os animais, em movimentos convulsivos, dançam nos estábulos, seu sangue apodrece e torna-os loucos. Cada habitante tem um archote e segue a roda; há um guia com uma tocha e grandes gritos são emitidos. É preciso chegar à Mosela e aí apagar o que resta; devem-se evitar as cavidades. Se os guias afastam a roda dos vinhedos e conseguem desviar-se deles, isso é sinal de boa colheita” (*Mémoires de la Société des antiquaires de France*, 1823, vol. V, B.N.).

Em vão a Igreja tentou apropriar-se dessa festa, que permaneceu mágica e pagã. Se maio proibía os casamentos, junho tomava-os sob a sua proteção. As velhas davam às jovens

um talo de hissopo e um pouco de orégano. Estas colocavam-nos sob o travesseiro e recitavam antes de adormecer:

*Suplico ao bem-aventurado São João
E à lua e seu crescente
Que em sonhos me deixem ver
Aquele que em minha vida desposarei
E o ofício que ele sabe fazer
Que o venha executar diante de mim.*

Após acrescentarem, com educação, um “Obrigada, São João”, elas adormeciam rapidamente para poderem ver, em sonhos, o futuro marido.

No dia que sucedia à festa de São João, procuravam-se tesouros escondidos pelos gênios, durante a noite, sob grandes pedras; na Bretanha, sob os menires, no sul, sob pedras muito brancas. Algumas vezes, no decorrer da noite, as galinhas eram colocadas do lado de fora para porem ovos de ouro. Recolhia-se também o orvalho da noite, pois ele podia curar tudo.

Resquícios Populares

No século VI existia uma fórmula de cura que foi usada por muito tempo, até o século X, nas cidades e aldeias. Tomando-se o orvalho recolhido na manhã do dia de São João, a fim de curar as hemorragias, pronunciavam-se estas palavras: “Quando Jesus foi batizado (sinal da cruz) o Jordão recuou pois Jesus disse a João (sinal da cruz) diz ao Jordão detém-te pois o Senhor veio para o meio de nós e logo as ondas se detiveram (sinal da cruz).” Parece que isso era infalível.

A Bretanha conservou por muito tempo os antigos costumes. Tristan Corbière, em 1884, fala da cerimônia que era celebrada, uma vez por ano, no solstício de verão, na capela de Pouldavid, em Saint-Thégonec. Existem testemunhos semelhantes acerca de uma igreja em Douarnenez. Os fiéis en-

travam na capela para assistirem à missa solene. Durante o ofício, uma grande roda, ou um timão fixado na abóbada, era manobrada pelo cura graças a uma corda presa à mão direita da estátua em granito do santo Tu-Pé-Du. A roda era guarnecida de uma sineta colorida. O sacerdote mandava que todos girassem essa roda da fortuna e isso custava a cada um dois vinténs. O consulente devia ter refletido bastante sobre a pergunta que desejava formular. Com um movimento impresso à corda, a roda começava a girar, sendo depois parada, com um bastão, pelo sacerdote. De acordo com a posição da sineta, à direita ou à esquerda do santo, a resposta era afirmativa ou negativa. Teria o pequeno deus gaulês se reencarnado no Tu-Pé-Du bretão?

Hoje, na Grécia, no dia 1.º de maio, todos os habitantes das aldeias e das cidades vão ao campo para colher flores com as quais tecem coroas. Eles as colocam na parte de cima de suas portas de entrada. Depois, no dia de São João, lançam essas coroas ao fogo para purificarem o ar e impedirem a propagação da malária pelos mosquitos.

No dia da Epifania, na maioria das ilhas, uma procissão, conduzida pelo déspota ortodoxo, percorre o quebra-mar. Depois, o pope solta uma pomba e joga a cruz nas águas do porto. Os pescadores mergulham para recuperá-la. Há pouco tempo atrás, o homem que resgatara a cruz caminhava pela aldeia ostentando-a numa bandeja coberta de flores. Os habitantes depositavam nela dinheiro. Mas as autoridades religiosas, constatando que esse dinheiro acabava parando nos bolsos dos donos de botequins, proibiram recentemente o pedido de esmolas. Através dessa cerimônia, a pomba, símbolo da alma que voa, purifica o ar, enquanto a cruz, a matéria, faz o mesmo com a água.

Outras crenças um tanto loucas: Os habitantes de Estrasburgo são capazes de jurar que as imagens da sua catedral cantam na noite de São João.

No Var, em Gonfaron, os asnos voam nos dias 26 de dezembro e 23 de junho. Sabiamente, os aldeões esperam, olhando para o alto, na praça principal, onde são servidos

sanduíches e bebidas geladas. Eles aguardam para ver passar um desses asnos. Não se desencorajam e são formais: os asnos voam, mas os olhos dos turistas nem sempre são capazes de vê-los!

A FORÇA E O MITO DE GILGAMESH

No tarô de Marselha, a Força é simbolizada por uma mulher que domina um leão, contrariamente a outros jogos de tarôs e às representações cabalísticas da astrologia antiga, que, por sua vez, retomam o mito de Gilgamesh ou de Héracles. Mas uma mulher ajuda a compreender melhor que não se trata de demonstrar força física, mas de domar os instintos, de dominá-los através do espírito. Ela abre a goela do leão, mas não o mata; pois, como viver sem a outra parte de si mesmo? Gilgamesh, ao enfrentar o touro selvagem, ou Héracles, ao combater o leão de Neméia, tomam consciência dos seus instintos vitais e domesticam-nos. Eis por que o mito de Gilgamesh continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, como Gilgamesh, o Mago deverá triunfar pelo espírito sobre a parte animal que permanece nele.

O Mito de Gilgamesh

Há muito, muito tempo, quando por fim cessaram as chuvas do grande dilúvio, uma das primeiras terras a emergir foi a Mesopotâmia. Nela, os homens construíram cidades. A mais bela foi Ourouk, e Gilgamesh, o herói da primeira epopéia, reinou sobre ela. Escrita cerca de quatro mil anos antes da nossa era, essa epopéia é conhecida quase que



10. Gilgamesh e Enkidu

inteiramente por meio dos fragmentos sumerianos e, sobretudo, através da versão acadiana encontrada na biblioteca de Assurbanipal, em Nínive.

Gilgamesh reinava, portanto, sobre Ourouk, e sua força era tão prodigiosa que seus súditos o consideravam quase como um deus. Incontestado, tirânico, ele espalhava o medo em seu reino, “não deixava uma virgem ao lado da mãe” e enviava para a morte em combate os jovens. O povo suplicou a Ishtar que inspirasse o seu rei; esta confeccionou com argila um ser selvagem, recoberto de pêlos, de cabeleira hirsuta e abundante. Sua aparência física, mais próxima do animal que do homem, refletia a alma de Gilgamesh, mas Ishtar lhe deu um coração bom e um olhar cheio de inocência. Ela o conduziu para a terra. Ele vivia em perfeita harmonia com a natureza; apreciava a companhia dos animais, alimentava-se de ervas e, quando travava combates fraternais com os leões, deles saía amiúde vencedor.

Antes de deixá-lo, Ishtar fizera vibrar o seu nome: “Enkidu”. Certo dia, um caçador que espreitava um grupo de gazelas viu-o num combate com leões; ficou tão espantado que voltou de imediato a Ourouk e, lançando-se aos pés de Gilgamesh, lhe disse: “Senhor, existe um homem mais forte que tu; ele sustém entre as mãos a goela do leão e do urso, bebe nos rios com as gazelas e a raposa. Senhor, tu te assemelhas ao touro selvagem, mas ele é como o leão; desarmou minhas armadilhas, retirou as minhas redes para soltar os animais e está me privando de todo alimento. Ajuda-me, Senhor.”

Gilgamesh foi presa de grande perturbação. Aconselhou-se com seus sacerdotes e chamou o caçador. “Volta à floresta, leva contigo a cortesã sagrada e encontra o homem que vive como uma fera. Seu poder me transtorna; faze que seja aprisionado.”

O caçador e a cortesã esperaram na floresta, perto da fonte, um dia e uma noite antes que Enkidu aparecesse. A mulher tirou então as roupas, soltou os cabelos, aspergiu perfumes no corpo e se mostrou. Enlouquecido pela sua beleza, Enkidu possuiu-a por seis dias e seis noites. Quando se reergueu, não foi mais reconhecido pelos animais, que fugiram dele. Enkidu descobrira a tristeza. Mas a cortesã lhe

disse: “Eu te dei a sabedoria e te conduzirei a uma cidade que te parecerá tão bela e tão desejável quanto o meu corpo, que te iniciou. Ela é governada por um rei que se assemelha a um touro selvagem e que espera a tua chegada.” “Leva-me, jovem de corpo perfeito”, respondeu-lhe Enkidu, “quero desafiar o teu rei e proclamar por toda a cidade que sou o mais forte.” A violência e o orgulho haviam nascido em seu coração. Nessa noite, Gilgamesh sonhou com um companheiro fiel e pleno de forças que lhe pareceu ser um *alter ego*. Chegando a Ourouk, Enkidu foi ao templo para barrar-lhe a entrada. Ressoaram então os tambores e o povo exclamou:

*Semelhante a Gilgamesh, ele é feito
Mas menor de estatura
E de ossatura mais forte.
Ele é o mais forte da planície
Possui grande vigor
Cresceu amamentado pelo leite dos animais selvagens
No deserto
Agora em Ourouk
O barulho das armas não cessará mais.*

A batalha entre Gilgamesh e Enkidu foi terrível; o povo, imóvel, aguardava o resultado. O combate durou desde o cair da noite à aurora e Gilgamesh derrubou Enkidu. Quando este se reergueu, os dois heróis se abraçaram e juraram amizade até a morte. Gilgamesh reunira os dois lados da sua natureza; o touro unia-se ao leão. Ishtar enviou-os à floresta dos cedros para combaterem o gigante Humbaba, o guardião das árvores. Os anciãos disseram a Gilgamesh antes da sua partida:

*Gilgamesh, não confia
Apenas em tua força
Que os teus olhos estejam sempre abertos.*

Chegando à floresta, sentindo-se ambos oprimidos e cheios de angústia, disse o rei ao seu companheiro:

*Um só não pode vencer
Mas dois juntos podem fazê-lo
Dois leões jovens são mais fortes do que o seu pai.*

Para desafiarem o gigante, eles cortaram o grande carvalho sagrado. Humbaba passou ao ataque, mas os ventos do Norte e do Sul, bem como todas as brisas da terra, levantaram-se para cegá-lo; ele foi morto por Gilgamesh e Enkidu num terrível turbilhão de poeira.

Diante dessa façanha, Ishtar propôs seu amor a Gilgamesh. Mas este recusou recordando-lhe o funesto destino de seu amante, Tamuz. Colérica, a deusa mandou contra ele um touro selvagem; os dois companheiros mataram-no e devoraram-no. Então Ishtar, surpresa com o sacrilégio, levou Enkidu à morte. Este deitou-se no chão, sentindo um mal apoderar-se do seu corpo e do seu espírito; maldisse a cortesã que lhe tirara a inocência. Enkidu representa a vida primitiva; após o despertar efetuado pela mulher e as provas da iniciação, seu consciente não precisa mais do aspecto animal, que deve morrer. Como é difícil e perigoso esquecer os instintos vitais, Gilgamesh pranteia o seu duplo e luta para conservar o seu *alter ego*. Em vão desce aos infernos para procurar a planta da imortalidade. Em compensação, aprenderá com uma mulher, “a taberneira divina”, aquela que dá de beber aos deuses, o seu destino de homem:

*Aonde vais, Gilgamesh?
A vida que procuras,
Não a encontrarás.
Deleita a criança que te segura pela mão.
Satisfaz a esposa que está em teus braços.
São esses os únicos direitos que os homens possuem.*

Héracles, a Réplica Grega de Gilgamesh

No panteão grego, o mito de Héracles retoma o de Gilgamesh. Filho de Zeus e de uma mortal, Alcmena, ele teve,

segundo Hesíodo na *Teogonia*, um irmão gêmeo, lembrança de Enkidu; mas esse duplo logo desapareceu da sua lenda. Héracles foi encarregado de doze trabalhos; cada um representa uma etapa iniciática de que o herói sai vencedor.

A prova que nos interessa é a referente ao seu combate com o leão de Neméia. Ela tem a mesma significação da luta de Gilgamesh contra o touro selvagem: a domesticação dos instintos primordiais.

Reencontraremos Héracles, com maiores detalhes, a propósito da lâmina XIV do tarô, a Temperança.

Resquícios Populares

O monge e o leão: Com os anos, os mitos são distorcidos. A influência da religião dominante também os mutila. Contudo, a lenda de São Jerônimo conserva muitas semelhanças com as de Gilgamesh e de Héracles. Segundo Jacques de Voragine, em *A Lenda Dourada*, esse monge lia Cícero durante o dia e Platão à noite. Ele vivia em Belém, num mosteiro. Certo dia em que passeava com outros monges no pátio do convento, um leão foi em sua direção mancando. Todos fugiram, exceto São Jerônimo, que acolheu o leão como a um convidado e cuidou dele, retirando-lhe da pata o espinho que o feria. Depois disso, o leão seguia-o a todos os lugares como um animal domesticado; guardava os asnos, levava-os aos campos e voltava a trazê-los, como um cão fiel. Quando São Jerônimo faleceu, o leão também morreu, no mesmo instante, em 390 da nossa era. A história recorda que os desejos e os instintos servem àqueles que os dominam.

Héracles em Provença: Muitas fontes e acidentes geográficos têm o nome desse herói de Provença: a fonte de Hércules, a pedra de Hércules, etc. Numa lenda do país de Avignon, Hércules — isto é, Héracles, nos países de civilização romana — presta múltiplos serviços ao povo provençal e, de modo especial, liberta-o de um gigante de cem mil braços que obstruía a estrada de Marselha a Aix-en-Provence. No

curso dessa luta, o herói, sentindo diminuírem as suas forças, recorre a Zeus. Este lhe envia um vento terrível, vindo do Norte (o mistral), que faz cair uma chuva de pedras sobre o lugar do combate. Hércules usa-as como projéteis e mata o gigante num lugar em que os homens, agradecidos, edificam uma cidade. Para que possam fazê-lo, são instruídos por Hércules a construírem casas que resistam a esse vento devastador. Essa lenda data do século XII e, dessa forma, narra a fundação de Avignon.

Às vezes o mistral pode prestar serviços!

O ENFORCADO E O MITO DE ODIN

A tradição atribui a essa lâmina missões dolorosas, sacrifícios terríveis. É preciso despojar-se para prosseguir no caminho. Tal como Odin, que, para obter o conhecimento, abandona uma parte divina do seu ser. Eis por que o mito de Odin continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, a fim de evitar a estagnação, o Mago precisa compreender o espírito e renascer para ele, submeter-se a uma outra paixão, material, por sua vez, mas com a proteção e a onipresença da natureza.

O Mito de Odin

Odin (Vótan nos países germânicos) nasce de uma árvore. Deus solar e lunar, pelo seu sacrifício aproxima-se dos deuses ou heróis crucificados ou desmembrados — Orfeu, Dioniso, Átis, Adônis. Seu sacrifício é livremente consentido, aceito, mais ainda, voluntário; ele abre-lhe as portas da consciência. Odin não sobe ao céu nem se torna uma estrela; ele permanece entre o reflexo lunar e a terra, mediador do vegetal e da carne. Mas, pelo seu nascimento, Odin simboliza também a árvore.

Yggdrasill era um carvalho poderoso, a mais bela de todas as árvores das florestas da Europa de então. Tinha quatro raízes; a primeira, roída sem cessar por um dragão, refazia-se graças à sua seiva inesgotável, mas a luta era impie-

dosa. Cada eclipse lunar era uma prova da qual o dragão podia sair vencedor. O mundo acabaria e recairia no caos absoluto de que se originara. A segunda raiz estendia-se para o extremo norte e perdia-se no mundo dos gigantes. A terceira atingia o reino de Mimir, o primeiro homem que morreu e que reinava sobre o império sombrio (o Plutão do norte é um homem). Na quarta raiz assentavam-se as Nornas (as Parcas do Norte); elas determinavam o nascimento e a morte dos homens, mas não intervinham em seu livre-arbítrio. Elas velavam também sobre a fonte de Mimir, a fonte de toda a memória do mundo.

Certo dia, Yggdrasill estendeu um ramo para o leste e criou um freixo. Assim como seu pai, essa árvore foi sagrada para os homens; eles lhe deram uma serva-sacerdotisa, virgem (iniciada). De sua união nasceu Odin. A árvore manteve a criança em sua casca por nove meses, alimentando-a com sua seiva. Depois, o freixo abriu-se e Odin saiu dele adulto. Yggdrasill presenteou-o com dois corvos que viviam sobre os seus ramos; eles conheciam o futuro. Deu-lhe também por companheiros os ventos do Oeste e do Norte. A deusa da fertilidade, Fréia, brindou-o com o seu cavalo negro. Odin pôs-se a cavalgar pelas planícies e florestas, dia e noite. Certa manhã de inverno, quando parara na entrada de um bosque, dois lobos esfaimados saíram dele e pediram-lhe ajuda. O cavalo de Odin conduziu-os a um lugar em que se encontrava um cadáver de animal enterrado sob a neve. Depois disso, os lobos nunca mais abandonaram o deus.

Mas um dia veio a Odin o desejo de conhecer as runas, escrita secreta e mágica, símbolo de um conhecimento aos quais os deuses não tinham acesso. Por nove dias e nove noites ele meditou sob a sombra de Yggdrasill, pedindo depois aos outros deuses que possibilitassem a realização do seu desejo. Estes ficaram sobremodo coléricos, pois permitir que Odin realizasse o que queria significava dar-lhe um poder inacessível aos deuses, e nunca semelhante sacrilégio havia ocorrido no panteão escandinavo. Odin pediu a arbitragem das Nornas. Estas, em sua sabedoria de guardiãs das portas sombrias, foram favoráveis a ele, mas impuseram-lhe condi-

ções terríveis. Odin escolheu o sacrifício com pleno conhecimento de causa. Pendurou-se sobre a fonte de Mimir e de início nada viu. Sacrificou então o seu olho direito (o lado divino), que caiu na fonte, e viu os tempos infinitos, a profundidade da memória, o passado e o futuro dos homens. Odin conservou o olho esquerdo, símbolo da visão afetiva que o homem lança às coisas deste mundo. Em seguida, os deuses o penduraram de cabeça para baixo, por um pé, sobre o freixo de que nascera. Todos os brotos da árvore começaram a sangrar. Quando, após várias gerações humanas, cessou o seu suplício, ele pôde ler as runas. Sentiu os ventos do Sul e do Leste se unirem aos outros. Conservou em si uma parte imortal, mas precisou permanecer próximo da terra até o final dos tempos. Odin deu as runas aos homens e aceitou a sua diferença. Com a fiel equipe que o esperava, retomou sua cavalgada e tomou consciência da sua solidão. Desposou então uma emanção da deusa lunar, Dana, a lua em seu último quarto. Em termos astrológicos, ela representa as forças do subconsciente que podem ser levadas à luz pela lucidez. Chicoteando a montaria, ele perseguiu, a partir de então, a imagem de sua mulher em todos os tanques e lagos, a fim de possuí-la depressa antes que ela desaparecesse. Pois Odin tem de lutar para conquistar e conservar seus amores. Nos dias de tempestade, ele percorre a terra seguido por todos os animais da floresta; trata-se da “caçada de Odin”. Ele é servido pelos espíritos dos bosques e dos pântanos, e repousa junto a árvores isoladas nos campos e nas clareiras, que são os seus templos a céu aberto.

Em muitas religiões primitivas, as árvores eram, ora o berço dos deuses, ora o seu abrigo, ora o lugar do seu suplício. Os lenhadores formavam uma corporação um tanto mágica. Eles abatiam as árvores pedindo-lhes perdão e consideravam-se servos dos espíritos do vegetal, os mediadores entre a árvore e o homem. Os druidas mantiveram a tradição do culto à árvore. Um viajante grego narra que, atravessando a Gália, viu, horrorizado, um homem ser condenado por ter arrancado a casca de uma árvore num bosque consagrado ao culto da natureza, no estilo “uma vida por uma vida”: ele foi esfolado e os fragmentos da sua pele colocados, ain-

da sangrando, sobre a árvore. Assim, segundo os druidas, o homem e a árvore formam um único todo na luz.

Resquícios Populares

A árvore de Natal e a lenha: Nos países germânicos e escandinavos, costumava-se abater uma árvore nas proximidades do solstício de inverno — portanto, por volta do dia 25 de dezembro. Colocavam-se pequenos pedaços de carne em torno das árvores sagradas — freixo, sorveira, abeto — e afastavam-se os corvos. A árvore ao pé da qual se encontrava o primeiro pedaço a ser comido era abatida. O lenhador começava sua tarefa cortando os ramos, que eram enfeitados pelos druidas. Esculpiam-se ídolos no tronco da árvore e cada ajudante levava consigo, para queimá-lo em casa, um pedaço de lenha. Os cristãos tentaram impedir essas práticas, mas elas eram tão populares que chegaram, um pouco distorcidas, aos dias de hoje. O pedaço de lenha torna-se um bolo no início do século XX.

Na Nova Zelândia: Na ilha Sud, perto da cidade de Dunedin, encontra-se a praia dos Moerakis. Há nesse lugar grandes bolas de pedra, com o aspecto de carapaças de tartaruga, que se desprenderam da falésia que domina a praia. Essas bolas enormes atraem-se umas às outras. Algumas reuniram-se há muito tempo, outras, por causa do seu tamanho, aproximam-se de forma sensível. Os maoris, indígenas da Nova Zelândia, dizem que os navegadores vindos do céu atam suas cordas nessas bolas e que isso forma uma grande árvore que liga a terra à lua. Os mortos sobem nela e voltam a descer com uma nova aparência de crianças. A árvore está lá, com certeza invisível para eles, já que se destina apenas aos mortos.

Na Lituânia: No dia 15 de agosto, celebra-se a festa da árvore. Depõe-se ao pé de uma árvore isolada uma tigela de leite; depois, abraça-se a árvore e recita-se uma prece que

se encerra por um sinal da cruz: bela mistura de tradição antiga e de religião.

O sacrifício de Judas: A tradição oculta diz que Judas Iscariote concordou em se sacrificar para que Jesus pudesse, ao morrer, tornar-se Deus. Isso aproxima esse personagem de Odin, que, para permitir a obtenção do conhecimento — isto é, as runas — pelos homens, também aceitou o sacrifício imposto. No século XIII, circulava a seguinte lenda: em Jerusalém vivia um homem muito estimado e respeitado. Um dia, sua mulher, que estava grávida, sonhou que daria à luz um menino que faria a infelicidade de todos. Quando a criança, de fato um menino, veio ao mundo, sua mãe colocou-a numa caixa e deixou que o mar a levasse. Esse insólito berço encalhou em Iscariote e a rainha dessa ilha criou o menininho como se fosse seu filho. Mais tarde, ele se tornou o conselheiro de Pôncio Pilatos. Este último, muito caprichoso, teve um dia vontade de provar das maçãs do jardim de seu vizinho, que se recusava a dar-lhas. Para agradar a seu senhor, Judas arrombou o portão e entrou no pomar, mas, tendo sido surpreendido, matou o proprietário e pegou as maçãs. Agradecido, Pôncio Pilatos deu-lhe os bens do morto e fê-lo desposar a viúva. Algum tempo depois, foi revelado a Judas que ele matara o próprio pai e se casara com a mãe. Ele se lançou aos pés de Cristo para implorar-lhe o perdão e tornou-se apóstolo. Mas, em contrapartida, teve de entregar Jesus e tornar-se, assim, um personagem desonrado por todos os séculos. . .

Na Bretanha, em 1980: Em viagem, perto de Menez-Hom, uma das autoras deste livro viu-se de repente ná frente de um campo fechado de três lados, tendo, no centro, um túmulo. A presença de um desses outeiros artificiais indica muitas vezes o lugar da sepultura de chefe morto em combate. O campo estava lavrado, exceto o outeiro e o contorno de uma árvore, isolada num canto. Perturbada pela impressão de mal-estar que o lugar provocava, a mulher não pôde deixar de pensar no culto dos druidas. Uma velha bretã aproximou-se

dela, levando pela mão um menininho mongolóide; mas a mulher viu-a demasiado tarde, sobressaltou-se e gritou. Desolada, procurava desculpar-se quando a velha a deteve: “Não é preciso ter medo destas crianças”, disse-lhe ela; depois, mostrando-lhe a árvore, acrescentou: “Eles vêm das árvores isoladas, são os seus espíritos. Não sabia disso, senhora? Eles gostam tanto dos homens e querem tanto ficar perto deles que um dia se encarnam. De fato, é preciso começar por alguma coisa.” O menino escutava sorrindo. A partir daí, quando depara com uma dessas crianças, a autora reconhece nela um “nascido das árvores”.

O ARCANO SEM NOME [A MORTE] E OS RITOS DO CARNAVAL

O Arcano sem nome corresponde ao fim de um ciclo, à morte de um estado para que se possa renascer melhor em outro. Cada progresso na consciência é uma morte num plano inferior. Os carnavais, do inverno e da primavera, assinalam uma interrupção no tempo que passa. Eles celebram o final de uma estação para que haja uma melhor acolhida para a que vai chegar. Eis por que os ritos do carnaval continuam a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago será despojado de tudo o que não lhe é indispensável, de tudo o que o entrava na sua caminhada para “o Mundo”.

Os Ritos do Carnaval

Em Elêusis, dois mil anos antes da nossa era, existia um ritual no final das festas de Deméter. Era uma espécie de carnaval, sagrado e verdadeiramente alegre. Numa liberdade total, os novos iniciados de algum modo tomavam o poder por algumas horas. No final dos mistérios, eles deixavam Elêusis para retornar a Atenas. O povo que assistira às cerimônias no exterior do templo, os sacerdotes, os notáveis da cidade, os eleitos, corriam para chegar antes deles à ponte sobre o Cefiso, que separava o território consagrado do território profano. Os iniciados estavam mascarados e vestiam longas túnicas, ficando irreconhecíveis e mu-

dando a voz. Quando chegavam à ponte, o hierofante tocava seus címbalos de cobre. Tinha início então um arrebatamento gestual e verbal; os trejeitos multiplicavam-se para desencadear o riso; depois, os iniciados criticavam os dignitários e denunciavam os escândalos, as injustiças. Protegidos por suas máscaras, afrontavam suas vítimas: “Tu, ó juiz, que foste comprado naquele processo e que condenaste à morte um inocente”; “Tu, ó rei, que sabendo disso, nada fizeste para impedi-lo”; “Tu, ó mercador, cuja mulher foi escolhida por sua pureza e dada ao templo por um ano, como explicas que o viajante da noite fosse sempre o mesmo?” Ninguém era poupado e as denúncias atingiam sobretudo os grandes. Os iniciados também arremedavam as fraquezas dos dirigentes; os próprios dignitários religiosos não escapavam à sua justiça. O povo uivava de rir, aplaudia, e os acusados tinham de acompanhá-lo no riso, o que não ocorria sem esforço. No final da noite, após um segundo toque de címbalo, os iniciados trocavam de roupa e corriam, seguidos pela multidão. Eles deviam tirar as máscaras e misturar-se com os outros sem deixar que os reconhecessem. Pobre de quem se deixasse pegar, pois não estava mais protegido e podia ser espancado.

Essa cerimônia ocorria no outono; tendo-se ela mesclado com os ritos celtas do dia 1.º de novembro, talvez tenha dado origem ao carnaval de inverno. Durante três dias, os mortos misturavam-se com os vivos. A. Van Gennep diz dessa festa: “Não se trata, como se poderia esperar, de um hino aos sentidos e à carne, mas de um grito de dor e de arrependimento, o grito da animalidade insatisfeita que acredita que todo prazer deva ter fim.” E Pasquier acrescenta: “Em todos os lugares a idéia é a mesma; não se trata do prazer de hoje, mas da mortificação de amanhã.” Na Bretanha, existe uma lenda sobre a noite do dia 1.º para o dia 2 de novembro: as pessoas que devem morrer nesse ano caminham, nessa noite, atrás de um esqueleto que as arrasta a uma dança macabra e as conduz para o túmulo em que logo dormirão. Certo ano, um jovem jurou que saberia a verdade e escondeu-se para espreitar o cortejo. Supõe-se que ele se tenha



11. Farsas de carnaval

visto nele, pois, no dia seguinte, foi encontrado no cemitério, louco; morreu pouco tempo depois.

Antes do início do carnaval de inverno, na Idade Média, celebravam-se casamentos à noite, à luz de tochas. As noivas eram viúvas, ou estavam visivelmente grávidas, não envergavam coroas de flores e seus cintos eram sóbrios, e não ricos e bordados como os das outras noivas do ano, que eram supostamente virgens.

Mas o carnaval mais importante sempre foi o de fevereiro. Na época romana, ele era realizado sob a proteção de Carna, a deusa da carne, e de Jano, seu esposo de dois rostos. Carnaval vem de *Carna vale*, a carne se vai. Festejava-se nele uma pausa no tempo, um período de suspensão, de espera. Durava uma semana, durante a qual toda regra era abolida, as classes sociais deixavam de existir, a licença sexual tinha livre curso. Na Idade Média, a Igreja reduziu esse tempo para três dias e três noites, o período concedido aos mortos, segundo todas as crenças. Os carnavais medievais eram barulhentos, mas os instrumentos seguiam um ritmo monótono que ainda hoje pode ser encontrado na Basiléia. A música não se detinha nunca e, no terceiro dia, atingia o paroxismo. As fantasias eram feitas de peles de animais, de penas de aves domésticas; os ricos misturavam-se aos pobres. Os homens travestiam-se de mulheres, e vice-versa. Os casais eram trocados. Ironizavam-se os padres, os dirigentes, confeccionando-se máscaras caricatas de suas efígies. Devia-se dançar ou caminhar durante todo o tempo da festa; quem quisesse dormir precisava esconder-se. As paradas (bailes) ocorriam sobre as pontes.

Essa festa reunia simbolicamente a morte — com o esqueleto que conduzia a dança —, o amor e a deambulação, a viagem, o vagar da vida.

Em algumas cidades, os senhores tomavam o lugar dos seus servos, faziam piadas e trocavam acusações. O próprio rei era atingido pelo representante carnavalesco do rei, um parvo coroadado de ervas daninhas e de urtigas, tratado como um rei em exercício até o último dia.

O tempo detinha-se para melhor reinar. Não havia casamentos, “as pessoas não se ligavam nem se prendiam”. Os

sinos não deviam tocar. Não se podia tecer nem fiar, e os fabricantes de corda — corporação temida por confeccionar a corda dos enforcados — interrompiam seu trabalho na véspera do início do carnaval. O final dessa festa ocorria à meia-noite, na terça-feira gorda.

A morte abria e encerrava o carnaval. Queimava-se a efígie do rei do “Senhor da loucura” jogando-a numa grande fogueira, junto com as roupas e as máscaras. Quando se tratava de um homem vivo, como nos Bálcãs e no norte da Itália — onde às vezes se escolhia o maior patife da aldeia para representá-lo —, as pessoas enxotavam-no jogando-lhe pedras e batendo-lhe com varetas, sendo do interesse daquele evadir-se depressa. Seria esse costume o resquício de um rito mais sangrento?

Um grande silêncio sucedia aos ruídos da festa. De acordo com as regiões, o esqueleto, único mascarado restante, ou um velho munido de uma candeia, atravessava a praça da aldeia, percorrendo as ruas para assegurar-se de que não havia mais ninguém fora e de que a Quaresma podia começar.

Carnaval e Mistério no Século XIV na Catalunha

No final do carnaval, por volta de 1350, nos átrios das catedrais de Barcelona e de Gerona, ocorria um surpreendente mistério cujos atores eram figuras do tarô. Primeiro, um esqueleto entrava em cena dançando, sendo seguido por cinco outros personagens: uma mulher fantasiada de Imperatriz olhava-se num espelho; um estudante que simbolizava o Mago jogava os dados e carregava uma vareta; o Sumo Sacerdote sussurrava orações; o Eremita vagava apoiado num bastão; e um bufão, com o chapéu guarnecido de guizos, o Louco, fazia palhaçadas para divertir a multidão. De início, a morte estendia a mão ao estudante (Mago), que se esquivava, escondia-se na multidão, mas acabava por deixar-se tocar pelo esqueleto e participava da sua dança; depois, eles se aproximavam do Eremita e travavam com ele um diálogo metafísico; o Eremita deixava-se convencer e começava

também a dançar; o mesmo acontecia com a Imperatriz e com o Louco, para quem fazer rir neste ou no outro mundo não constituía problema. Chegava então a vez do Sumo Sacerdote, que tinha medo, não queria morrer, adulava o esqueleto e chorava ruidosamente sob as vaias e os risos da multidão. Por fim, o Louco pegava a mão do Sumo Sacerdote, que entrava na roda saltando de maneira desengonçada. Em seguida, o mistério encerrava-se com o desaparecimento dos atores, terminando assim o carnaval.

O Carnaval de Romans em 1580

O ano anterior fora ruim, as colheitas magras, o que acarretara privações de todo tipo. Os camponeses da região de Romans fizeram um livro de reclamações. Os artesãos dessa cidade escolheram Jean Serve, comerciante de tecidos, para encaminhar suas reivindicações. Mas a classe dirigente não queria ouvir falar disso. Maria de Médicis passou um tempo nessa cidade e mandou chamar Jean Serve, perguntando-lhe por que se rebelava assim contra o poder. Este balbuciou que fora eleito pelo povo para encaminhar suas reivindicações inscritas no livro de reclamações; e, ao fazê-lo, permanecia de pé diante da rainha. Os notáveis em vão gritaram “De joelhos, de joelhos”; ele não se ajoelhou. A rainha declarou então ao juiz Guérin, o representante dos nobres e dos ricos burgueses: “Quando se quer punir uma cidade rebelde, não se escolhem particularmente aqueles que provocam os problemas, mas castiga-se a todos indiferentemente. De tal modo que, na maioria das vezes, os bons padecem pelos maus. Para evitar essa punição, é preciso que as pessoas de bem obedeçam aos senhores.”

Estava muito claro: se a revolta não fosse subjugada, toda a cidade seria condenada. Mas a questão não se resolvia e os preparativos para o carnaval de fevereiro de 1580 ocorreram numa atmosfera extremamente tensa. No primeiro dia, a confraria de São Brás, a dos comerciantes de tecidos, dançou brandindo ancinhos e forquilhas, sendo segui-

da por outras confrarias populares. Eles foram aos bairros elegantes gritar que os habitantes daquelas ruas haviam enriquecido às custas dos pobres; alguns chegaram mesmo a dizer “que três dias antes a carne dos cristãos era vendida a seis denários a libra”. Os burgueses se amedrontaram. Outra audácia: Jean Serve, fantasiado de urso, expulsou o representante das classes abastadas de sua sede consular e ocupou-a. Na cidade, a procissão dos ricos, magnificamente vestidos de reis, juizes, turcos, etc., cruzou-se com a dos artesãos, cujo arauto estava montado num asno, vestido de vermelho e azul, cores do luto em Dauphiné. As pessoas do povo estavam fantasiadas de animais: capões, lebres, carneiros, etc. “São animais de mau augúrio”, ouvia-se entre os dignitários, “eles se deixarão degolar como porcos.”

No dia 14 de fevereiro, na noite que precedia a terça-feira gorda, as confrarias de máscaras “pobres” desembocaram na praça em que as outras dançavam. As mulheres enlouquecem, gritam, instala-se o pânico; os ricos chamam os espadachins, dão o alarma e começa a carnificina. Jean Serve é morto com um golpe de espada. Os camponeses procuram salvar-se jogando-se no Ísara congelado. O açougueiro e oito outros “cabeças” são condenados à forca. Os juizes ordenarão que se suspenda, de cabeça para baixo, uma efígie de Jean Serve e que se lance seu cadáver ao lixo, por ser “demasiado podre e fétido”.

Quando o carnaval acabou, a revolta estava subjugada. . .

Pobre Rei do Carnaval

Na Itália, perto de Turim, em 1880, os habitantes de uma pequena aldeia nomearam rei do carnaval um simplório, meio inocente, meio bufão. Mas esse rei, a quem todos deviam obedecer, provocou tantos dramas, causou tantos escândalos ao denunciar abusos e revelar ocultíssimos segredos de família, que foi encontrado certa manhã apunhalado fora dos limites da aldeia. A polícia abriu inquérito e a população elegeu outro rei.

Pois não se interrompe o carnaval. Contudo, o pobre miserável respeitava, sem o saber, os costumes mais antigos dessa festa: os de Elêusis.

A TEMPERANÇA E O MITO DO CENTAURO QUIRON

Desde a criação do tarô, a Temperança esteve associada com o anjo da guarda, o protetor, aquele que vela sobre alguém. Remontando-se um pouco mais no tempo, encontra-se o mito do centauro preceptor, que ajuda o homem a conseguir sua evolução. Chamava-se Quíron o mais sábio e o mais célebre desses estranhos seres de cabeça e torso de homem em corpo de cavalo. Ele serviu de iniciador a Hércules. Eis por que seu mito continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago encontrará em si o homem, o animal (o centauro) e o anjo. Ele se detém por certo tempo para avaliar o caminho percorrido.

O Mito de Quíron

Hesíodo narra que um homem de costumes brutais, Íxion, rei dos lápitais, apaixonou-se pela filha de Deíoneu, Dia. Por ocasião do casamento houve um grande banquete, mas, uma vez terminada a festa, Íxion jogou seu sogro numa fossa e lançou sobre ele fachos e ramos acesos para queimá-lo. Horrorizados com esse ato, os deuses quiseram puni-lo, mas Zeus, recordando-se do próprio comportamento quando se apaixonara, perdoou-o e convidou-o à sua mesa. Contudo, Íxion tentou seduzir Hera. Zeus modelou então uma grande nuvem à semelhança de sua esposa e Íxion, em-

briagado, uniu-se a ela. Indignado, Zeus condenou-o a ser amarrado a uma roda em chamas que por toda a eternidade giraria no Tártaro. Da união entre Íxion e a nuvem nasceram os centauros. Outras narrativas mais antigas fazem dos centauros, denominados os grandes anciãos e os filhos do cavalo, uma raça primordial.

Os centauros batiam-se por motivos fúteis, atacavam, rápidos como o vento, comiam carne crua, tutano de urso e de leão, e não suportavam o vinho, pelo qual, não obstante, eram apaixonados. Bastavam algumas gotas dessa bebida para torná-los loucos, alucinados. Eles tinham o detestável hábito de raptar as mulheres e de violá-las. Mas, pouco fecundos, raramente se reproduziam com elas. As relações entre os homens e os centauros permaneciam muito ambíguas, mas, por constituírem uma raça antiga e estranha, estes últimos eram protegidos pelos deuses. Brutais e individualistas, eles viviam como se milhares de séculos estivessem à sua espera. No entanto, eram mortais.

Apesar disso, alguns deles eram muito sábios; os deuses e os homens procuravam-nos como preceptores, pois possuíam grande conhecimento acerca das plantas medicinais — vegetais, raízes, cogumelos — e da astrologia, na qual se tornaram mestres.

Entre o solstício de inverno e a Epifania, os centauros reuniam-se em florestas afastadas, penduradas nas encostas das montanhas. Dançavam em silêncio durante a noite, por muito tempo, seguindo um ritmo bastante lento. Olhavam para a sua constelação, Sagitário, estrela de primeira grandeza em que velava o seu mestre, e atiravam flechas na sua direção. No último dia, sempre dançando, eles comiam um cogumelo que lhes era dado por seu guia e adormeciam. Ninguém devia perturbá-los durante a sua festa; um manto de esquecimento caía sobre eles. No decorrer do sono, operava-se uma iniciação mágica; ao despertar, um deles se sentia investido da condição de condutor do grupo até a festa seguinte; outros revelavam-se curandeiros e preceptores. Estes deviam ajudar os homens a evoluírem. Foi assim que Quíron foi investido dos seus poderes.

Ele foi o mais sábio e o mais bondoso dos centauros. Nunca tocou no vinho. Seus conhecimentos, de caráter mais instintivo, referiam-se às plantas, aos segredos da natureza e da astrologia. Ele sabia também que, para curar os outros, devia renunciar a comer carne crua, da qual, no entanto, gostava muito. Sentia-se encarregado por uma voz interior a apresentar seus serviços aos homens. Foi ao encontro de Apolo em Delfos, e este o purificou, inundou-o de luz e de consciência, e fez dele um imortal. A partir de então, Quíron pôde reivindicar para si a educação dos heróis. Quando crianças, Asclépio, o divino médico, Jasão e sobretudo Héracles foram seus discípulos. Têmis pediu-lhe que cuidasse de Prometeu. Quíron foi o único centauro a não manter relações hostis com os Titãs, já que estes desconfiavam dos acessos de consciência que se manifestavam entre os homens-cavalos mais sábios.

Uma vez em sua existência terrestre de imortal, Quíron podia dar a iniciação que faz de um mortal um deus. Seu eleito foi Héracles. Após sua educação, este foi encarregado pelos deuses de realizar os doze trabalhos. Quando da captura do javali de Erimanto, o herói foi à morada de Folo, um centauro bastante sábio que acolheu Héracles como um hóspede importante, serviu-lhe carne cozida, mas evitou abrir uma jarra de vinho. Isso porque sabia que o cheiro atrairia os outros centauros e que o vinho os enlouquecia. Mas Héracles pediu essa bebida e, para não faltar às leis da hospitalidade, Folo abriu a jarra. Da floresta próxima ao local logo correram os centauros; eles se serviram e uma violência selvagem, brutal, apoderou-se deles, tendo início uma luta sem piedade contra Héracles. O herói matou muitos centauros, entre os quais Folo, e feriu desastrosamente Quíron, seu preceptor, que lá se encontrava para separar os combatentes. Um dos centauros, Nesso, conseguiu fugir.

Essa batalha ocorreu quando já datava de muito a vida de Quíron na terra. Os centauros não podiam curar-se a si mesmos, nenhum remédio da terra tinha efeito sobre eles. Se a ferida fosse leve, continuavam a viver; caso contrário, morriam. Quíron, por seu turno, era imortal, não po-

dendo, portanto, seguir a lei comum. Sua ferida era tão dolorosa que cada passo dado por ele parecia-lhe um suplício. Atingido na época em que o sol passa por Capricórnio — isto é, justamente antes da época da festa dos centauros —, ele participou nesse ano da dança ritual das florestas. Mas os sofrimentos invadiam todo o seu ser. Quando despertou do sono sagrado, percebeu que Héracles matara com uma flecha a águia que roía o fígado de Prometeu. Propôs então morrer no lugar do Titã, ceder-lhe a imortalidade, e desceu ao Tártaro. Entranhou-se ainda mais, encontrou pedras negras, mais escuras do que o ônix, que formavam o mundo mais profundo; deteve-se aí e enrolou-se sobre si mesmo. Junto ao seu corpo dormia um jovem deus que desde sempre esperara por um pensamento que o despertasse e lhe permitisse voltar a subir rumo aos caminhos ascendentes da terra. Isso ocorreu e Quíron então se desvaneceu na luz, ascendendo de novo à constelação de Sagitário.

Esse centauro simboliza a possibilidade de abandonar as próprias forças vivas, as impulsões sexuais e primitivas, a fim de aprofundar-se no conhecimento. O centauro primitivo representa o nosso inconsciente mais arcaico e Quíron, o mais sábio dos homens-cavalos, eleva-se até a imortalidade.

A Morte de Héracles

Quando terminou os seus doze trabalhos, Héracles desposou Dejanira. Nesso, o centauro que sobrevivera ao massacre, para vingar os seus, raptou Dejanira e tentou violá-la. Héracles matou-o com uma flecha. Mas, antes de morrer, o centauro sussurrou a Dejanira que pegasse a sua túnica e fizesse Héracles vesti-la caso um dia este se mostrasse demasiado frio para com ela. O herói logo se apaixonou por sua prisioneira Íole. Quando quis oferecer um sacrifício aos deuses, Héracles pediu ao filho que fosse buscar uma túnica nova junto a Dejanira. Esta, cheia de ciúmes, lembrou-se dos conselhos do centauro e enviou-lhe a túnica de Nesso. Mal a tinha envergado, Héracles sentiu-se devorado por um fogo

mortal, sendo-lhe impossível arrancá-la. Acompanhado pelo filho, subiu ao monte Eta e pediu para ser queimado, a fim de pôr um fim aos seus sofrimentos e se purificar do sangue do centauro. Assim, realizava-se o oráculo de Zeus sobre esse herói: “Nenhum homem vivo matará Héracles.” Fora um centauro morto, Nesso, que o fazia deixar a terra.

O Anjo da Guarda e os Ganas

O anjo da guarda cristão vem ao mesmo tempo do mito dos centauros preceptores e dos “protetores do céu”, ou dos ganas do norte da Índia e do Tibete. A crença nesse anjo da guarda era tão grande que, nos campos, há pouco tempo ainda, quando uma pessoa encontrava outra, dizia-lhe “tenham um bom dia” para, dessa maneira, saudar o homem e o anjo que estava ao seu lado.

Cada gana tinha também ao seu encargo um mortal, seguindo-o por toda a sua vida e, quando de sua morte, defendendo-o dos guardiães do limiar do outro mundo e advogando a sua causa diante dos mais poderosos deuses. Mas o gana só podia agir se lhe fosse pedida alguma coisa; sem esse pedido, nada podia fazer. O homem que não pede nada ao seu gana é a causa de um drama no céu, pois mais vale um gana sobrecarregado que um gana que chora a própria inutilidade.

Na Índia, o mais amado desses pequenos deuses, o chefe de todos eles, chama-se Ganesha.

História de Ganesha

Shiva, um dos deuses mais importantes do panteão hindu, desposara Parvati. Ao contrário de Hera e Zeus, eles não formavam um par perfeito. Parvati possuía um palácio cuja porta era guardada por um gana. Mas o seu divino esposo podia entrar nele quando bem o desejasse, acompanhado ou não, surpreendendo as mulheres em todos os momentos e perturbando Parvati em suas ocupações. Esta, exasperada,

decidiu um dia ter um gana que só obedecesse às suas ordens. Com argila, modelou um belo menino, insuflou-lhe vida e encarregou-o de guardar a sua porta e de proibir a entrada de qualquer pessoa, inclusive de Shiva. Quando este quis entrar, ficou surpreso por ser impedido por aquele menino com clava nas mãos. Shiva o empurrou, mas o gana não se mexeu. Identificou-se, vociferou dizendo ser o marido de Parvati, mas não conseguiu nada. Furioso, o deus ordenou que todos os seus guardas voltassem à terra, pois o menino tinha uma força surpreendente e Shiva não queria ser desmoralizado. Exigiu a vinda de todas as forças da natureza, as que dormiam sob a terra ou viviam nas florestas. Mas todas bateram em retirada diante de Ganesha, que continuava a afirmar que Parvati lhe dera ordens de não deixar entrar ninguém.

Todos os deuses dirigiram-se então ao palácio e Brahma, o mais velho, o supremo, cheio de bondade e de calma, falou com o menino, tentando persuadi-lo a deixá-los entrar. Mas Ganesha persistiu em sua recusa; ele não podia desobedecer à sua senhora. E levantou a sua clava. Todos os deuses passaram ao ataque e Vishnu, montado no pássaro Garuda, fez uso de meios mágicos. Ele volatilizou a clava de Ganesha; como este se dispusesse a combater desarmado, Shiva, passando por detrás dele, lançou o seu tridente e cortou-lhe a cabeça.

Quando Parvati descobriu o corpo sem vida do seu gana, sua dor foi incomensurável. Desencadeou todos os poderes que a serviam contra Shiva e recusou-se a vê-lo.

Mutilado — já que, nos mitos hindus, um deus não existe sem a sua contraparte —, Shiva foi humildemente à sua presença, seguido por todos os outros deuses, para pedir-lhe perdão. Parvati impôs uma condição: seu marido deveria ressuscitar o seu gana e respeitá-lo. Shiva ordenou aos seus servos que trouxessem a cabeça da primeira criatura que encontrassem. E encontraram um elefante. Eis por que Ganesha tem cabeça de elefante. Parvati apresentou-o a todos os deuses e nomeou-o guardião de todos os ganas.

Esse pequeno deus de cabeça de elefante e ventre proeminente é bastante solicitado na Índia. Muito amado, vê co-

locado sob a sua proteção cada novo empreendimento, pois é ele que “afasta os obstáculos”. Esse deus protege os artesãos e os artistas. Muitas dançarinas sagradas dedicam sua primeira dança a Ganesha, seu protetor. Ele simboliza a força na luta e a coragem moral de enfrentar as provas, tal como ocorre com Quíron e a Temperança.

Resquício Popular do Mito dos Centauros

Até o século XVIII, em Quios e em Samos, os meninos nascidos entre o solstício de inverno e a Epifania eram chamados de meninos-cavalos. Dizia-se que eles podiam enlouquecer. Para protegê-los e purificá-los, no início de janeiro, quando essas crianças completavam a idade de três ou quatro anos, acendia-se uma grande fogueira e, depois, aproximavam-se os seus pés descalços das brasas. Em seguida, perguntava-se a eles: “Pão ou carne?” Se respondiam pão, isso indicava sua preferência pelos cereais; portanto, eles não corriam o risco de serem meninos-centauros. Em compensação, se respondiam carne, eram considerados suspeitos e, para libertá-los da sua animalidade, era preciso aquecer-lhes um pouco mais os pés. Naturalmente, as crianças se prestavam a esse rito com prazer, pois quem não desejou um dia tornar-se um cavalo?

O DIABO E O MITO DE CRONO-SATURNO

A tradição estabelece uma correspondência entre o Diabo e as forças criadoras do passado que cedem lugar às potencialidades do futuro. O pensamento do bode expiatório também está presente nessa carta. Crono-Saturno, exilado por Zeus, representa os tempos antigos, superados. O velho e sábio deus, após ter dado seu saber aos homens, cede seus poderes a Jano, possuidor de dois rostos, força nova. Eis por que o mito de Crono-Saturno continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago deve escolher entre o passado e o futuro, bem como evitar os erros.

O Mito de Crono-Saturno

As primeiras lendas indo-européias falam dos homens como seres destituídos de sexo e de desejos, processando-se a reprodução por meio de luzes que emanam dos seus corpos. Nessa época, a lua e o sol não existiam. Um deus chi-frudo ensinou aos homens a sexualidade; a lua e o sol apareceram no céu. Existem lendas semelhantes na Austrália, na Sibéria, na Lituânia, na China e nos Bálcãs. Essas narrativas falam da idade de ouro na qual o homem não tinha sexualidade.

Na Grécia, a idade de ouro corresponde ao reinado de Crono-Saturno, o deus sem infância, velho ao nascer. Exilado por Zeus, esse deus fora acolhido pelos homens como



12. Saturno

um rei preceptor. Os pelasgos, povo originário da Ásia e que habitava a Tessália, a Arcádia e algumas ilhas, adotaram e veneraram Crono “no tempo muito longo e passado”. Os astrólogos atribuíam a ele, desde os caldeus, o governo de dois signos do zodíaco: o Capricórnio feminino e o Aquário masculino. Quando as primeiras invasões dóricas aportaram na Grécia, os pelasgos fugiram, sendo seguidos por Crono. Depois de consultarem o oráculo de Dodona, eles construíram um barco e navegaram por um longo tempo. O deus dissera-lhes: “O lugar no qual eu lançar a minha foice será a nossa morada.” A viagem alongava-se, mas o taciturno mestre não se mexia. Por fim, avistando uma ilha, Crono lançou a sua foice, que se fincou solidamente na terra. Ele declarou fértil o solo e foi assim que os pelasgos se instalaram na Sicília. Embora o mestre não fosse nem sangrento nem bárbaro, os pelasgos combateram com ferocidade os indígenas da ilha. Com efeito, esse deus lento e triste, um pouco fechado — denominado “o velho mestre das mentiras” por ser senhor do tempo, ilusão na terra, mentira que mantém prisioneiros os homens —, não pedia sacrifícios sangrentos. Ele ensinara aos pelasgos a agricultura, o enxerto das figueiras, o modo de apanhar frutas selvagens e a coleta do mel. Contudo, os homens ofereciam sacrifícios em seu altar; quando o ano havia sido ruim, com epidemia e colheitas insuficientes, o mais belo efebo do local era nomeado rei, devendo depois cortar a própria garganta no altar do deus. Sua cabeça servia de oráculo durante o ano em curso. Tratava-se de uma espécie de bode expiatório, a fim de se conjurarem todas as desgraças. James Frazer, em *O Ramo de Ouro*, diz acerca desse costume: “É a prática de uma varrição geral de todos os sofrimentos de que era vítima o povo.” Crono-Saturno, o deus da memória e das lições do passado, extraía sua sabedoria da paciência que tinha. Ele esperou. Depois, quando nada mais tinha a ensinar aos pelasgos, reuniu-os e pediu-lhes que firmassem um pacto de aliança com os indígenas da ilha, afugentados para as montanhas, e que cessassem os seus ritos sangrentos. Eles deveriam construir, em torno dos seus templos, cidades cercadas por mu-

ros semelhantes aos que haviam sido edificadas na Grécia, os muros ciclópicos. (A verdadeira chave do arcano XV é a defesa mental, as paredes que se erguem visando-se a própria proteção.) De fato, esse deus procurava dar aos pelasgos a noção de estabilidade e ajudá-los a evitar a dispersão e a dissolução. Saturno partiu então para a Itália, onde encontrou o Jano de dois rostos. Eles reinaram juntos por muito tempo e fundaram uma cidade sobre o Janículo. Depois, Saturno retomou a rota do exílio, rumo ao norte, e Jano ficou sozinho, força nova. Ele mandou cunhar uma medalha de cobre com um barco numa das faces e a efígie do velho deus na outra. Por muito tempo, as crianças de Roma brincaram de “barco ou cabeça”, o ancestral do nosso cara ou coroa.

Jano também mandou construir um templo dedicado a Saturno para nele guardar o tesouro de Roma, em memória da idade em que o roubo era desconhecido. Instaurou as festas de Saturno, as Saturnais, em dezembro; essas festas já existiam na Grécia e eram denominadas Crônias. Em sua origem, as cerimônias duravam sete dias; nada restava nelas dos sacrifícios sangrentos, não ocorrendo iniciação ou revelação no interior do templo. Os participantes levavam um caneco, de madeira ou metal. É possível que se comunhasse sob as duas espécies, vinho e bolos de mel — bolos também distribuídos fora do templo. Depois, havia grandes banquetes fora dos limites da cidade, nos locais das encruzilhadas; a festa durava até a aurora.

Seguindo a rota das legiões romanas, o culto de Saturno e as suas Saturnais penetraram na Gália, onde se misturaram com outros ritos.

O Deus dos Pastores

Na origem, quando da escolha de um rei, ocorria uma caça sagrada ao cervo. Na Gália, esse animal era considerado uma emanção do deus Bel. Seus chifres estavam ligados ao divino. Quando o cervo era abatido erguia-se em sua

honra um altar ao ar livre e seus chifres eram colocados sobre a cabeça do rei, o que estabelecia um vínculo com a realeza celeste. Seguiam-se as libações, nas quais a bebida era sorvida pela metade, derramando-se a metade restante no chão para dispor favoravelmente as forças da terra. O altar consistia de um monte de pedras levadas uma a uma pelos assistentes, sendo uma pedra clara consagrada ao senhor, o cervo. Sobre esses altares eram encontradas também efígies de serpente dotada de chifres. Um deles foi destruído pelos cristãos no topo do Puy de Dôme, mas seus fiéis sempre o reconstituíam com discrição. Esse culto só desapareceu definitivamente no século XIX.

O culto de Saturno enxertou-se nesses ritos antigos; depois, vindas também de Roma, outras cerimônias, as Lupercais, aliaram-se a ele. Essas festas tinham início com uma invocação a Fauno, tendo continuidade pela imolação de um bode; os sacerdotes, cobertos de peles de animais, percorriam as ruas da cidade munidos de correias recortadas dessas peles. Eles perseguiram todas as mulheres que passavam e chicoteavam-nas para torná-las férteis. Os sacerdotes e suas vítimas voltavam a encontrar-se em seguida nos banquetes que se realizavam nas encruzilhadas.

Na Gália, esses ritos acabaram por formar um único, o rito em que se celebrava o deus dos pastores. Tratava-se de um pequeno deus chifrudo, metade bode, metade homem. Existe uma reprodução dele num menir em Kernu, na Bretanha. Com uma corda mantida por um anel em sua boca, ele arrasta a multidão dos seus fiéis. Sua festa é celebrada no dia 1º de agosto. Das cerimônias anteriores restava o costume dos banquetes nas encruzilhadas; os pastores acrescentaram a farândola: o oficiante mais velho encabeçava a ronda e conduzia os outros, sempre dançando, às casas, às cabanas, aos campos cuja fertilidade se esgotara, aos quais era preciso restituir forças vivas. Essa dança mágica encerrava-se em torno de uma grande árvore, no momento em que todos os participantes se mostravam exaustos. Semelhantes a missas, com banquetes alegres e licenciosos, esses ritos logo preocuparam a Igreja, pois persistiam a despeito do crescente po-

der do catolicismo. Em 568, São Gregório escreve à rainha Brunehaut: “Deveis obrigar vossos súditos a submeterem-se à disciplina da Igreja, de modo a deixarem de oferecer sacrifícios aos ídolos, de adorar as árvores e de expor em público a cabeça dos animais de que fazem sacrifícios ímpios. Estamos mesmo informados de que vários cristãos que acorrem às igrejas continuam, não obstante, coisa abominável, a freqüentar o culto dos demônios.” O culto dos demônios era a festa dos pastores. Para continuarem a celebrá-lo, estes últimos embrenharam-se ainda mais na floresta, nas clareiras afastadas, nas quais os banquetes e a farândola puderam sobreviver longe da ira do clero. Os pastores transmitiam de geração em geração os seus segredos: a ciência das ervas e a prática dos encantamentos. Para estarem sós e terem liberdade de officiar como bem lhes aprouvesse, eles precisavam ir cada vez mais longe; portanto, sair ao cair da noite e voltar pela manhã. Isso significava que os participantes não poderiam dormir. Diante disso, os pastores utilizavam magias: bebiam fortes decocções de joio e de beladona e friccionavam o corpo com o unguento extraído dessas ervas, ou do estramônio e do meimendo. Todas essas receitas produziam delírios convulsivos, desejos de pular e de saltar, necessidade de fatigar-se pela corrida, e provocavam a loquacidade. Se se utilizava o cânhamo com o meimendo, tinha-se a impressão de voar, não existindo cansaço. Foi isso que deu origem aos pretensos vôos do sabá.

O sacerdote oficiava coberto por sua pele de bode recém-imolado, vindo daí a lenda dos lobisomens. Durante o banquete, existiam ritos de fertilidade nos quais a moral cristã era ridicularizada.

Com o aparecimento da Inquisição, as festas dos pastores abastardaram-se, tornando-se uma reação contra o poder do clero, esquecendo-se as formas primitivas. Os fantasmas dos inquisidores-interrogadores não tardam, de resto, a organizar as coisas.

O Bode Expiatório

O princípio do bode expiatório existe desde a noite dos tempos: acusar um animal, um objeto ou um ser huma-

no por todas as faltas de um grupo social, tornando-o responsável pelas epidemias, pelas privações e pelos cataclismas.

Na Grécia antiga, expulsava-se a penúria da seguinte maneira: espancava-se um escravo, que era enxotado da cidade com estas palavras: “Vai-te, fome; entrai, saúde e riquezas.” Esse escravo não tinha mais o direito de aparecer na cidade. O próprio Plutarco exerceu essa função de expulsar a fome. Em Roma, todos os anos, o bode expiatório era o velho março. Escolhia-se um velho da cidade, cobria-se esse homem com uma pele de bode na lua nova que precedia o primeiro dia do ano romano — o dia 1.º de março — e se procedia à sua expulsão. Se não corresse com bastante velocidade, o velho era espancado.

Na Antigüidade, os hermafroditas e os andróginos eram bodes expiatórios, sendo afogados ou degolados logo após seu nascimento. Pelo norte da Grécia e na Anatólia, pegava-se uma pessoa feia, de acordo com os critérios do tempo, ou disforme. Ela devia comer figos secos e pão de cevada, um pouco de queijo, e “batia-se nos seus órgãos genitais com ramos de figueira selvagem (a idéia era a de que os golpes aumentavam a energia). Depois, ela era expulsa ou queimada” (citação de J. Frazer em *O Ramo de Ouro*). Em Tânagra, o costume era mais suave: um belo jovem percorria a cidade com um carneiro nos ombros.

Em Marselha, quando uma epidemia atingia a cidade, era necessário que um homem pobre se apresentasse voluntariamente. Eram dados a ele, assim como à sua família, belas roupas e mantimentos; depois, eram expulsos, a pedradas, para fora dos muros da cidade.

Resquícios Populares

Na Argélia, as mulheres bérberes que desejam libertar-se de um defeito moral que as importuna ou envergonha confessam-no a algumas espigas de trigo e enterram-nas, uma a uma, pronunciando estas palavras: “Mãe, toma o meu defeito, guarda-o nas tuas entranhas e purifica o trigo.”

No Loiret, quando o ano é nefasto — colheitas ruins, lutos, suicídios —, a mulher mais velha do local confecciona em massa de pão uma estatueta e acusa-a de todos os males. Ela diz, por exemplo, “inundação” e sopra na efígie, “suicídio”, etc. Quando todas as desgraças foram enumeradas, o adolescente mais jovem pega a estatueta e corre a enterrá-la num buraco, o mais longe possível da aldeia. Esse adolescente não deve voltar antes do final da noite.

Na Dordonha, perto de Sarlat, existe um buraco que serve para afastar o mal. Jogam-se nele a palha do animal doente e as penas do travesseiro dos moribundos. Até 1955, o curandeiro é que se encarregava dessa tarefa.

Hoje, a festa dos pastores, sob a sua forma de sabá, não desapareceu totalmente do nosso universo. Ela é celebrada ainda, mas sob formas tão distorcidas e tristes que seria inútil falar a respeito.

A CASA DE DEUS E O MITO DE PROMETEU

Essa lâmina representa, a um só tempo, o poder e a fraqueza das forças do mental. Ela pede ao homem que tome o céu de assalto; para isso, ele está só, devendo pagar um alto preço de si mesmo para permitir a grande varrição. Tal como ocorreu com Prometeu, que desafia os deuses, combate as opressões e as mentiras, lutando não por si mesmo mas em favor de uma evolução geral. Eis por que o mito de Prometeu continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago viverá um cataclisma, podendo ser destruído se as etapas anteriores não tiverem sido solidamente construídas. Ele encontra a violência em seu caminho.

O Mito de Prometeu

Entre o aparecimento do deus babilônico Zu, que roubou do deus supremo as tabuinhas dos destinos e foi transformado em águia, e o de Prometeu, o Titã grego que restituiu o fogo aos homens, decorreram alguns séculos, grãos de areia na evolução das teogonias. A história de Prometeu tem início com um ato de adoração: para se conciliarem com os deuses, os homens ofereciam-lhes sacrifícios de animais, e o melhor pedaço, em geral a coxa, era queimado em homenagem a Zeus. Os homens só guardavam para si os quartos inferiores. Certo dia, o Titã disse-lhes que, bons ou ruins,



13. Prometeu

todos os pedaços tinham a mesma função, já que os deuses se contentavam em aspirar o aroma que subia até eles. Os homens então mudaram a qualidade das oferendas e se regalaram. Zeus não percebeu de imediato a trapaça, mas, quando lançou um olhar divino e indiferente às “formigas lá de baixo”, descobriu o stratagema e sua cólera se desencadeou. Provocou uma terrível tempestade e vingou-se dos homens sem tocar em Prometeu: retirou-lhes o fogo.

Na terra, foi a noite, o frio, a miséria, o retorno aos tempos bárbaros. Antes, Prometeu ensinara aos homens as letras sagradas, os números e a “memória de tudo o que permite ordenar intelectualmente o mundo” (citação de Jan Kott, *Manger les dieux*). Privar os homens do fogo era privá-los das forças do mental, que abriram para eles o cami-

nho da evolução e do conhecimento. Prometeu disse-lhes: “Não sou um deus; o sofrimento e a santa piedade assemelharam-me a vós, filhos da mulher. Para proteger-vos de Zeus, abriguei-vos no meu peito, no santuário do templo interior, inviolável, do amor; o terrível rio de vossas lágrimas fluiu pelos olhos do Titã, agora mediador sublime, a vossa humanidade vive em mim, a minha divindade vive em vós” (citação de J. Duchemin, *Prométhée, le mythe et ses origines*). E Prometeu roubou o fogo de Zeus para restituí-lo aos homens. Foi terrível a cólera de Zeus: condenou o Titã a ser acorrentado a um rochedo por dez mil anos; seu fígado era devorado, durante o dia, por uma águia, e refeito no decorrer da noite. Foi Hefesto quem prendeu Prometeu ao rochedo, situado numa montanha do país dos citas, varrido por um vento glacial. A cada mil anos, Zeus concedia um descanso à sua vítima por algumas horas de tempo divino. Os homens efêmeros e os Titãs agrupavam-se em torno do supliciado e ouviam-no profetizar. Ele previa o fim dos deuses. Prometeu será libertado por Héracles quando este, ao aproximar-se da margem cita com a nave dos Argonautas, mata a águia com uma flecha; ao morrer, Quíron pedirá a Zeus que lhe conceda a sua imortalidade.

O mito de Prometeu demonstra que, sem uma sólida construção do mental, toda evolução é impossível, ainda que as bases materiais pareçam bastante estáveis. Tal como o instinto na Força e a imaginação na Imperatriz, o mental deve ser perfeitamente adaptado, domesticado. Deve ser o nosso servo, e não o nosso senhor. Contudo, esse mito abrange também a esperança: Quíron e Héracles personalizam as duas oportunidades do Titã, muito embora a noção de triunfo de Prometeu seja posterior ao mito inicial. Em *Ésquilo*, a cena final mostra o Titã tragado pelo Tártaro, pois a revolta contra os deuses era impensável naquela época. Em seguida, com o desenvolvimento do mito, Prometeu vê a realização das suas profecias e a morte dos deuses. Assim, em *La Nef*, de Élimir Bourges, numa última encarnação, Prometeu exclama ao ver os deuses mortos passarem em procissão: “Salve, deuses destronados. Quantas vezes, enquanto neste mes-

mo lugar eu pendia do rochedo do destino, repeti em meu espírito o que quisera dizer-vos na vossa presença se Adrastéia me tivesse libertado; e agora eu balbucio, a piedade introduziu-se em minha alma. . .”

Nos primeiros tempos da era cristã, a Igreja teve uma atitude bastante ambígua com relação a Prometeu. Santo Agostinho cita-o entre os sábios do Egito. Suas festas, denominadas na Grécia as Lampadoforias, foram toleradas por muito tempo; Luciano fala de pantomimas sobremodo apreciadas que contam as infelicidades de Prometeu em 125 da nossa era. De fato, a identificação com a humanidade sofredora, tal como ocorre com Jesus, está contida no mito, mas existe também uma noção de revolta que perturbou cada vez mais a Igreja. Na Idade Média, começou a proliferar certo tipo de sermão que identificava Prometeu a Lúcifer. No século XVIII, ele aparece num dicionário de ateus, e a tradição cabalística associa-o com o símbolo do conhecimento que se arranca, que se toma, que nunca é dado.

Resquícios Populares

O santo padroeiro dos carbonari, São Proletário: Na Itália, no final do século XVIII, forma-se nos Abruzos uma sociedade secreta político-religiosa. Os membros dessa seita — amplamente difundida entre o povo, mas que também atingia as outras classes da sociedade — denominavam-se *carbonari*. As generosas idéias dessa sociedade eram originárias da França; os *carbonari* queriam estabelecer um mundo mais justo. O movimento desenvolveu-se rapidamente na França e o seu santo padroeiro chamava-se Proletário! Os “carvoeiros” franceses lutavam sobretudo contra o regime político da Restauração. Quatro jovens sargentos de La Rochelle que participavam de um complô para destronar o rei pagaram com a vida o fato de pertencerem a essa sociedade. Conta-se que muitas vezes foi pedido seu indulto a Luís XVIII, que sempre replicava: “A que horas ocorrerá a execução?” Diante da resposta, “Às cinco horas, Senhor”, o rei retorquia: “Então darei o indulto às seis.”

Quando, no dia 22 de setembro de 1822, a carroça dos condenados dirigiu-se à praça de Grève, um silêncio impressionante reinou na multidão, adepta das idéias dos infelizes sargentos. Na passagem, um dos jovens, Bories, tirou da veste um ramo de flores e jogou-o a uma moça em prantos, sua noiva. Esta sobreviveu quarenta anos ao amigo, e as mulheres do bairro de Sèvres, no qual habitava, renovaram todos os dias, até sua morte, o ramo de flores — que ela carregava no corpete. O túmulo dos quatro sargentos de La Rochelle, no cemitério de Montparnasse, ficou coberto de flores na revolução de 1848 e também em maio de 1968. Mas São Proletário, avatar de Prometeu, desapareceu com a carvoaria.

Prometeu em Estrasburgo: Existe nessa cidade uma lenda que diz que Prometeu fora punido por Zeus por ter inventado a imprensa. Ela vem de uma representação de *Prometeu* de Ésquilo, feita em grego antigo em 1609. Para que o povo não ficasse confuso, os notáveis helenizantes da cidade acrescentaram um prólogo e um epílogo que explicavam o mito do Titã e substituíam o roubo do fogo pela invenção da imprensa. Mesmo hoje não é raro ouvir a história contada dessa maneira pelas velhas, que a repetem às crianças de Estrasburgo e se irritam se um estrangeiro as adverte sobre essa distorção do mito.

São Promette no Loiret: Esse santo, desconhecido no calendário, na década de 1960 dividiu em dois campos inimigos uma pequena aldeia perto de Montargis. Um policial aposentado desencadeou um grande conflito. Ele freqüentava pouco a igreja, mas apreciava particularmente uma pequena estátua de madeira presa a uma grande pedra situada numa encruzilhada perto da aldeia. Ele mesmo, bem como alguns velhos e velhas, e certos adultos, depunham amiúde junto à efígie desse santo flores e uma vela acesa para que ele protegesse a cidade do fogo; pois, segundo a história, esse santo trouxera um dia o fogo do paraíso. Como é evidente, para o campo adversário, Promette aparentava-se mais com um ídolo protetor de encruzilhada que com um santo. O

pároco da aldeia ameaçou do púlpito queimá-lo. A estátua foi imediatamente subtraída à cólera clerical e enterrada em lugar seguro. Alguns meses depois, houve um incêndio na cidade; descobriu-se que fora accidental, mas a igreja havia sido danificada. O policial, convencido de que São Promette, enterrado, não podia mais proteger sua aldeia, foi em procissão, com seus adeptos, desenterrar a estátua e recolocá-la na pedra. O pároco foi então transferido e seu sucessor só ia à aldeia de quinze em quinze dias para celebrar a missa, visto que lá não havia um número grande de habitantes. Certo dia, esse padre, recém-saído do seminário, foi informado da existência de São Promette; pegou um machado e dirigiu-se à pedra para picar em pedacinhos a pequena estátua. A desolação abateu-se sobre os fiéis do santo. O policial chorou por ele. Para vingar-se, como sua casa se situasse na praça da igreja, todas as vezes que o pároco celebrava uma missa, ele acendia uma pequena fogueira e nela grelhava um *camembert* bem curado. Um odor atroz espalhava-se então pelo lugarejo, persistindo do começo do ofício ao seu final. Desse modo, São Promette foi bem vingado através do fogo.

Prometeu-Napoleão em 1981: No Magne, belíssima região selvagem situada ao sul do Peloponeso, os habitantes são muito hospitaleiros, mas não admitem que os contrariem. Essa região foi uma das únicas da Grécia que não foram ocupadas pelos turcos, e os alemães, em 1942, não colocaram os pés nela.

Os velhos de uma pequena aldeia contam sempre aos franceses, oferecendo-lhes seu aperitivo anisado, o *ouzo*, que Napoleão, seu imperador, era originário dessa região, um nativo do Magne. Nesse momento, não se deve, de modo algum, contrariá-los. De resto, eles acrescentam imediatamente que Napoleão era filho de Prometeu, seu primogênito. E, quando vêem que os seus interlocutores conhecem este último nome, ficam muito felizes.

Prometeu continua a viver e, “quando se reconciliarem o fogo e a água, a árvore e o vento, tanatos (a morte) e a raça dos homens, Prometeu e Zeus serão amigos”. Em outras palavras, o revoltado nunca viverá em harmonia com os deuses.

A ESTRELA E O MITO DE ARIADNE

A Estrela simboliza o acaso, a graça, o encontro da complementaridade. Mas com freqüência esses dons só sobrevêm depois da prova, da tempestade. Ariadne, abandonada por Teseu, acabou por encontrar o amor graças a Dioniso e atingiu sua realização. Eis por que o mito de Ariadne continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago pára, repousa das violências da carta anterior e recebe a inspiração oferecida pelo amor.

O Mito de Ariadne

Tal como Fedra, Ariadne era filha de Minos e de Pasífae. Seu meio-irmão, nascido de sua mãe e de um touro selvagem enviado a Creta por Posídon, era um monstro, o Minotauro. Com efeito, o deus do mar vingara-se de Minos, que se esquecera de oferecer-lhe sacrifícios, inspirando em Pasífae um amor irresistível pelo touro. O Minotauro era o fruto dessa união.

Minos, considerado hábil no governo do seu reino, possuía uma natureza cruel e atormentada. Licencioso, deixava-se dominar por seus instintos. Sobre ele pesavam perjúrios, mentiras e intrigas. Minos apreciava sobremaneira os labirintos e pediu a Dédalo, seu arquiteto, que construísse diante do palácio, em Cnosso, um jardim-labirinto no qual



14. Ariadne, Teseu e o Minotauro

sua filha Ariadne dançava quando das festas de primavera. No meio desse jardim repleto de plantas raras erguia-se uma árvore frutífera, personificação da princesa, associada, desse modo, com um espírito da vegetação. Quando o Minotauro nasceu, Minos voltou a pedir a Dédalo que construísse um labirinto, mas desta vez uma obra secreta, subterrânea, para nele colocar o monstro. Espécie de bode expiatório triunfante, subconsciente e guardião do limiar, devorando todos os que penetravam em seu território, o Minotauro simbolizava todos os vícios do reino de Creta, inclusive os do rei.

Terminado o seu trabalho, Dédalo fugiu para a Sicília, mas, antes de partir, deu a Ariadne um novelo de fio que lhe permitiria, tão-somente a ela, não se perder naquele lugar maldito, reencontrar sempre a saída.

Tendo vencido uma guerra contra Egeu, o rei de Atenas, Minos condenou essa cidade a enviar-lhe, a cada nove anos, sete rapazes e sete moças para servirem de alimento ao Minotauro. Eles eram levados à entrada do labirinto e deviam combater o monstro, que se mantinha oculto no centro desse lugar. As forças da sombra eram sempre as mais fortes. Pois com que armas lutar contra um inconsciente (o labirinto) e um subconsciente não dominado (o Minotauro), testemunha das faltas dos dirigentes do reino, materialização dos seus estados de espírito?

Um dia, o filho de Egeu, Teseu, foi designado por sorteio a fazer a viagem a Creta e a figurar entre as vítimas do monstro. Ele decidiu enfrentá-lo para acabar com aquele rito sangrento e foi consultar o oráculo de Delfos. Têmis reinava ainda sobre esse lugar. A Titânida aconselhou Teseu a colocar sua prova sob a proteção de Afrodite, devendo o amor ser a sua arma. Contudo, Têmis prometeu a ele emprestar-lhe sua espada no momento adequado. Voltando de Delfos, Teseu foi atacado por um salteador. Pela primeira vez, o filho do rei de Atenas, cuja força era notável, encontrava um adversário à sua altura. E, quando o matou, Teseu interpretou essa vitória como um bom presságio; apoderou-se da arma do bandido, uma maça de couro, e não a abandonou mais. Antes de embarcar para Cnosso, Teseu ofereceu os sacrifícios necessários para atrair as boas graças da deusa. O barco que transportava os condenados à morte partiu, munido de velas negras; Teseu avisou o pai que, caso voltasse triunfante, mudaria essas velas e içaria, em sinal de vitória, um velame branco. Chegando a Creta, os rapazes e as moças participaram, segundo o costume, das festas. Ariadne dançou no labirinto vegetal; ela só tinha olhos para Teseu. Afrodite, presente mas invisível, cumpria assim a promessa do oráculo de Delfos, introduzindo o amor no coração de Ariadne. Em vão esta suplicou ao pai que poupasse Teseu. Então Ariadne chamou à parte o filho do rei de Atenas e, guiada por um coração puro, confessou-lhe sem reservas o seu amor. Pediu-lhe, se ela o ajudasse a matar o Minotauro e a sair do labirinto, que a desposasse e a afastasse do furor do seu pai.

Teseu prometeu-lhe casamento e fuga, Ariadne deu a ele o novelo de fio mágico, não sem antes tê-lo, ela própria, amarrado à porta quando Teseu penetrou no antro subterrâneo do monstro. Entregou-lhe também a espada de Têmis. A Titânida e a deusa do amor se reencontravam, portanto, em Ariadne. Mas, tendo visto Fedra, Teseu apaixonara-se por ela. Recusou então a espada, conservando consigo sua arma de salteador. Nesse momento, Têmis retirou-se da' prova. Afrodite foi a única que continuou a proteger Teseu, sob a condição de que ele nunca desonrasse o amor de Ariadne, a sua oportunidade.

Quando Teseu penetrou na noite do labirinto, Ariadne iluminou-o com a sua coroa, dom de Tétis, a nereida. Esse adorno só deveria ser colocado na cabeça da jovem pelas mãos do homem que a amasse; ele previa-lhe um grande reino. Sustentado por essas múltiplas ajudas, Teseu não tardou a encontrar o Minotauro e matou-o com a sua maça de couro, arma primitiva que simboliza os instintos brutos, a força animal. Depois, não teve dificuldade, graças ao novelo de fio de Ariadne, de reencontrar a saída.

Após a morte do Minotauro, a cidade foi invadida por uma espécie de loucura; o rei e seus súditos foram arrastados por rajadas de ventos do inferno e poderes maléficos se desencadearam. Teseu aproveitou-se disso para raptar Ariadne e sua irmã Fedra; com sua tripulação, quebrou a golpes de machado os cascos dos navios minoanos, a fim de retardar a perseguição, e iniciou a viagem ao reino de Egeu. Como Tétis não protegesse mais essa viagem, o mar esteve encafelado. Têmis libertara-se da sua promessa de Delfos. Somente Afrodite esperava, inquieta, o resultado. Avistando uma ilha, Naxos, Teseu mandou que se fizesse ali uma escala de algumas horas. Esgotada, Ariadne adormeceu na praia junto ao amado. Quando a tempestade amainou um pouco, este ordenou o reembarque, mas deixou Ariadne adormecida no lugar em que se encontrava. Ao despertar, ela viu desaparecer no horizonte as velas negras do navio do homem que amava. Nesse momento, Afrodite abandonou Teseu.

As lágrimas derramadas não aplacaram a dor infinita que dilacerava Ariadne. Junto a ela encontravam-se o novelo e sua coroa; Ariadne partiu então em busca de uma árvore, longe da praia, em que pudesse enforcar-se. Estava prestes a morrer quando as mulheres da ilha ajudaram-na e cortaram o fio. Essas mulheres haviam passado o inverno na Trácia, com o seu deus Dioniso, bacantes alucinadas e saltitantes. Voltando para a ilha, onde permaneciam até o inverno seguinte, elas cultivavam os campos. Ariadne ficou em sua companhia; todos os dias ela ia à praia para espreitar o improvável retorno do seu amor. Ariadne, esperança!

Então Tétis, do fundo do mar, crendo que havia chegado o momento, decidiu ajudar Dioniso a encontrar sua contraparte, o outro lado de si mesmo. Como todos os anos, o deus, nas proximidades do inverno, embarcava em seu navio de velas negras para reunir-se às suas bacantes e, juntos, alcançarem a Trácia. Quando seu barco acercou-se de Naxos, as mulheres, em lugar de se lançarem ao mar na direção do navio, chamaram o deus, inspiradas por Tétis. Dioniso, surpreso, desceu à terra; avistando as velas negras, Ariadne julgara ser Teseu que retornava. Ela desmaiou de dor quando, em vez do seu amor, viu o encaracolado deus de ares efeminados e de corpo um tanto pesado e branco. Dioniso tomou-a nos braços e acalentou-a por muito tempo; depois, pela manhã, reiniciou sua viagem prometendo a Ariadne voltar para buscá-la. No final da sua paixão, quando se torna laco, o iniciado, ele libertou sua mãe Sêmele dos infernos e, livre de qualquer vínculo de amor, embarcou para Naxos. Na praia, Ariadne, indecisa, esperava-o. O deus fez brotar de seus dedos a vinha e enfeitou os cabelos de Ariadne com parras. Então a jovem estendeu-lhe a coroa de Tétis e Dioniso a colocou em sua cabeça. Eles ficaram muito tempo abraçados na noite fria e, depois, caminharam para o mar; Dioniso jogou para o céu a coroa de pedras preciosas, que se transformou em estrela. Estreitamente enlaçados, eles deslizaram para o fundo do mar, rumo à gruta marinha em que os esperavam Tétis e as náíades. Ficavam sob a água durante todo o verão. Desde esse tempo, na primavera, Ariadne dança para o seu

deus, sobre a sua estrela, a Coroa Boreal, os ritmos da sua adolescência cretense. No outono e no inverno, ela o espera em Naxos, lugar da sua morte simbólica e da sua ressurreição pelo amor.

Na Grécia antiga, as festas de Ariadne e de Dioniso eram celebradas no mês de março; suas imagens eram penduradas nas árvores para proteção contra as intempéries. Desse modo, Ariadne era identificada com uma deusa da vegetação, embora aparecesse sempre acompanhada do seu deus ruidoso e revelador.

Resquícios Populares

A Ariadne celta: Na Irlanda, narra uma lenda que uma fada era a guardiã de um bosque sagrado que continha um tesouro proibido aos homens. Um príncipe aventurou-se nele e a fada achou-o tão belo que lhe deu um fio mágico para que ele não se perdesse, sob a condição de que o jovem a desposasse. O príncipe aceitou e, guiado pelo fio, descobriu o tesouro; mas, voltando para junto da fada, renegou sua promessa e recusou-se a desposá-la, pois, segundo ele, não é possível ter filhos de uma ninfa dos bosques. Magoada, a fada enforcou-se num arbusto, que, a partir de então, passou a dar frutos de ouro. Trata-se da aveleira.

As fadas no folclore: Por muito tempo, até que o Concílio de Arles decretasse uma proibição, em todos os campos eram homenageadas as fadas, fiandeiras, madrinhas, guardiãs dos bosques e das bagas selvagens. Elas possuíam vários dons: propiciavam o amor, a oportunidade, muitas vezes em detrimento de si mesmas; teciam com doçura a rede do destino; guardavam as riquezas dos bosques e produziam a chuva. Era melhor não encontrá-las à noite, pois nesse período estavam inquietas, lavando roupa branca enquanto choravam nas fontes ou vagando pelas ruínas em busca do homem que as havia traído. Se alguém as surpreendesse no banho, numa fonte, sobretudo um homem, devia virar-se e evitar olhá-las.

Mas, se um insolente fixava o olhar numa fada, esta lhe pedia de imediato que a desposasse. Se o homem se recusava, ela lhe predizia que ele não poderia mais ser amado por um período de sete anos e que morreria de desgosto. Segundo o costume, quando se colhiam bagas selvagens ou frutos numa floresta, devia-se deixar aí, no oco de uma árvore, uma pequena quantidade desses frutos, a fim de que a fada do bosque usufruísse deles e, sobretudo, tornasse mais bela a colheita do ano seguinte. Há ainda pouco tempo, nos Bálcãs, em períodos de grande seca, uma jovem virgem passeava nua pelo campo, com os cabelos soltos, para enternecer as fadas protetoras da água. Madrinhas das crianças pobres, elas concediam, no quinto dia das cerimônias de purificação, os dons aos seus afilhados. Fiandeiras, teciam esplêndidos tecidos, mas infeliz daquele que as surpreendesse à noite prestes a se lavarem: o tecido transformava-se em mortalha para o indiscreto. Em compensação, se um homem tinha a felicidade de agradá-las, as fadas confiavam a ele um fio mágico que não o deixava perder-se nos bosques e nas florestas.

As fadas, encantador resquício do mito de Ariadne, sucumbiram, é verdade, à sua condenação pela Igreja; pouco a pouco, elas perderam o hábito de visitar clareiras e rios. Mas, mesmo que os homens não as vejam, as fadas ainda podem ser encontradas nesses lugares!

A LUA E OS GRANDES SANTUÁRIOS DE ORÁCULOS

A tradição vincula esta lâmina com o elemento água, com a vidência, com a intuição e com a compreensão do corpo. Toda iniciação tem por objetivo reconciliar o homem com seu corpo, instaurar nele a saúde física, a fim de, graças a essa harmonia, elevar o seu espírito na direção de metas espirituais. Os grandes santuários onde se davam oráculos não serviam a outra finalidade. Delfos, o mais célebre de toda a Antigüidade, Dodona e Anfarião eram lugares aos quais as pessoas se dirigiam para encontrar uma solução para os seus problemas, a cura. Eis por que eles continuam a existir através desse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago permite que as forças subconscientes e construtoras invadam o seu corpo para o conduzirem à harmonia.

Os Grandes Santuários de Oráculos

Santuário desde o neolítico, lugar em que a terra falava pelas suas fendas, Delfos foi de início, sob o reinado da grande mãe, enterrado até o peito. A verdade saía das profundezas subterrâneas, o oráculo chegava do mundo dos mortos. Depois, Têmis tomou o lugar da grande mãe. Ela escolheu para profetizar uma ninfa, Dafne, que recolhia as vozes das árvores e as vibrações da serpente enterrada nas profundezas. Estabelece-se o vínculo entre os dois elementos,

a água e a terra. Certo dia, chegou a Delfos um delfim. Um dos seus fora atacado e morto por pescadores. Ele pediu justiça à Titânida; na Grécia pré-helênica, os delfins eram sagrados, os mestres da navegação, não devendo ser tocados. Têmis ressuscitou o delfim e, a partir de então, esse animal está ligado a Delfos, trazendo a esse lugar a fecundação do seu elemento instável, mas rico, símbolo do despertar da consciência e da mediação. Delfos tomou o nome de “útero do mar”. O reinado de Têmis e dos seus delfins foi uma idade de ouro.

Quando, chamada por Zeus, subiu ao Olimpo, a Titânida legou os seus poderes a Febo, um dos aspectos da lua. Nos mitos antigos, esse planeta sempre foi considerado a morada das almas que aguardam seu retorno à terra.

Em Delfos, durante o quarto crescente e a lua nova, davam-se oráculos referentes a perguntas muito precisas; durante o plenilúnio, os oráculos eram reservados aos ritos de sacrifícios e de fecundidade. As mulheres estéreis faziam suas consultas nesse período. Durante o quarto minguante, os oráculos eram feitos com vísceras de animais; praticavam-se ritos de proteção com plantas.

O santuário logo se tornou conhecido no mundo. Diz a lenda que Zeus, no começo do seu reinado, quis conhecer o centro da terra. Das extremidades do globo, ele soltou duas águias que se encontraram em Delfos. Então, o rei dos deuses colocou nesse lugar a pedra que sua mãe fizera Crono engolir e deu-lhe o nome de Ônfalo (umbigo) da terra.

Apolo, nascido em Delos, foi prematuro, tendo sido criado por Têmis numa gruta. Ela alimentou-o por três dias, mas, no quarto, ele pediu um arco e flechas. Havia se tornado adulto. Tomando a estrada de Delfos, Apolo esperou perto da fonte Cassotis que a serpente fêmea, Daicara ou Píton, escondida nas profundezas, se manifestasse. Na lua nova, o réptil saiu da terra. Apolo, com uma flecha, derramou o seu sangue negro e, depois, enterrou-a para que apodrecesse, a fim de que as forças sombrias se desenvolvessem mais e obrigassem as luzes a se manifestarem de modo intenso para lutarem melhor contra a noite. As luzes corres-

pondem à consciência que desperta, que sai da obscuridade das profundezas.

A terra mãe pediu justiça a Têmis em nome de Píton. Apolo, de acordo com a lei da Titânida, foi condenado a oito anos de exílio; mas, antes de deixar Delfos, ele instalou nesse lugar uma mulher que dava oráculos e denominou-a Pítia, em memória da serpente. Quando retornou, ao final dos oito anos que passara a serviço do rei Admeto, o deus pediu que se construísse um templo; depois, ele se purificou na fonte em que matara a serpente e escolheu o loureiro como emblema. Quando seu templo foi erguido, Apolo mandou gravar a seguinte divisa em seu frontão: "Conhece-te a ti mesmo."

Desse modo, em Delfos, a voz da grande mãe se uniu à do deus solar, à voz da terra escura, mas fecunda, e a da consciência. Elas passavam diretamente pelo corpo e pelo espírito da pítia.

De início, esta última era escolhida entre as jovens frágeis, de saúde delicada, pois acreditava-se estarem elas mais aptas para recolher a palavra dos deuses. A pítia entrava em transe sem nenhum recurso de apoio e delirava, cabelos em desordem. Mas, depois da construção do templo, acrescentou-se outra mulher, mais velha, uma sibila, que representava a terra. Ela profetizava perto de Ônfalo.

A pítia, virgem ou mulher casada, a partir do momento em que era escolhida, devia passar a vida no templo e permanecer casta. Pouco a pouco, a transmissão familiar dos segredos mágicos fez que a escolha de uma nova adivinha fosse feita entre as pessoas mais próximas da precedente, muitas vezes sua própria filha.

Os peregrinos deviam, em primeiro lugar, purificar-se na fonte Castália, refletindo nesse local sobre a pergunta a ser feita. Cada um praticava o pacto de vidência, isto é, levava uma dádiva correspondente à importância da resposta que fora buscar. Em seguida, o peregrino tomava o caminho sagrado, que conduzia ao templo de Apolo, bordejado de tesouros, pequenos templos dedicados pelas cidades ao deus do santuário. Depois, esperava para formular suas perguntas.

A pítia era ajudada por dois sacerdotes e cinco encarregados de sacrifícios, sendo estes nomeados por um ano. Um dos sacerdotes tinha sob sua responsabilidade os problemas materiais: receber as oferendas, organizar a fila dos peregrinos — os quais amiúde precisavam esperar vários dias e várias noites, chegando mesmo a dormir no chão. De resto, às vezes eles recebiam a resposta à sua pergunta em sonhos, por incubação. O outro sacerdote lia a resposta no fogo, interpretando os movimentos das chamas. A pítia, antes de proceder aos oráculos, purificava-se na fonte Cassotis, que se encontrava no interior do templo; ela bebia da sua água, sentava-se num tripé (o do Mago) e oficiava. É possível que também aspirasse emanções de plantas; um fogo de loureiro e de pinhas ardia sempre no ádito, a parte do templo proibida aos profanos. Todos os tipos de problemas eram apresentados à pítia, desde os referentes à necessidade de guerrear até os relativos a ritos religiosos. As respostas eram imprecisas, exigindo interpretações. Assim, Creso, rei da Lídia, fabulosamente rico, consultou um dia o oráculo para saber se devia declarar guerra a Ciro, rei dos persas. A pítia respondeu-lhe: “Atacando os persas, destruirás um grande império.” A guerra ocorreu, um império foi de fato destruído, mas tratava-se do de Creso.

A sibila, por sua vez, não resolvia senão problemas muito mais corriqueiros.

As mulheres tinham entrada proibida em Delfos; elas só podiam penetrar no caminho sagrado por ocasião das festas celebradas, a cada dois anos, em honra de Dioniso. Nesse período, elas podiam consultar a sibila. Com efeito, segundo a lenda, Dioniso substituíra Apolo, em Delfos, quando do seu exílio.

O santuário de Delfos foi abandonado por volta do século IV d.C. Seus deuses foram esquecidos, seu culto desapareceu. Mas, pela paz e pela beleza que dele transpiram, esse lugar continua hoje, apesar do afluxo dos turistas, uma paisagem privilegiada. E os deuses desaparecidos não esperam mais que a lembrança dos homens para renascerem, já que os símbolos sobrevivem quando se pensa e se medita sobre eles.

Dodona: Menos freqüentado, talvez mais antigo do que Delfos, esse sítio admirável, situado no Epiro, era um santuário ligado à terra e ao ar. Nele se praticava a filomancia, a arte de adivinhar o futuro pelo murmúrio das folhas. O carvalho, árvore sagrada de Dodona, falava aos peregrinos. Existia um outro oráculo, o de Hermes, que se baseava no vôo dos pássaros, no seu número, na sua espécie e na direção que tomavam. Os sacerdotes nunca lavavam os pés, a fim de permanecerem em contato com a terra. Denominavam-se “pombas”, do nome da ave sagrada de Dodona, as sacerdotisas que proferiam os oráculos, as quais, em seguida, não guardavam lembrança de suas palavras. Os peregrinos deviam gravar seus nomes em tabuinhas que os sacerdotes misturavam num grande caldeirão e, depois, sorteariam. Quando era chamado, o peregrino penetrava no templo — homens e mulheres eram admitidos sem distinção de sexo — e formulava sua pergunta em voz alta. Respondia-se a ele da mesma maneira. Se essa resposta não lhe parecesse muito clara, ele permanecia no recinto do santuário e chegava mesmo a dormir no chão para que a terra lhe concedesse um sonho que o iluminasse. Caso subsistisse alguma dúvida, podia pedir ao oráculo que interpretasse o sonho. Tal como em Delfos, o peregrino, ao chegar, depunha a sua dádiva, de acordo com o pacto de vidência.

Anfarião: Acima de um pequeno porto situado a cinqüenta quilômetros de Atenas encontrava-se outrora um santuário dedicado a Asclépio, o médico divino. Nele eram atendidas, sobretudo, as doenças mentais e as perturbações do sono; em resumo, tratava-se sem dúvida do mais antigo hospital psiquiátrico do mundo. Os doentes eram banhados na fonte que atravessava o lugar. Num teatro, eram representadas comédias; tragédias, nunca. Segundo a crença, o riso facilitava a cura. Anfiarau, o adivinho, um dos Argonautas, interpretava principalmente os sonhos dos pacientes que dormiam no chão, sempre pela incubação.

Éfeso, santuário lunar: Nele se consultava a deusa mãe, que se expressava através da água e dos sonhos. Tendo sido

edificado sobre pântanos, esse santuário era assolado por epidemias de paludismo. Elas eram consideradas castigo dos deuses. A lenda dizia que o santuário fora construído pelas amazonas e que os trabalhadores que haviam participado da obra haviam sido imolados naquele exato local.

Em Éfeso, santuário muito importante para o Oriente, as adivinhas faziam e desfaziam os reis. Elas sorteavam favas gravadas com frases curtas e davam a sua interpretação. Mais tarde, os livros serviram também de instrumentos de adivinhação. São Jerônimo e Santo Agostinho praticaram essa espécie de oráculo; abria-se um livro ao acaso, apontava-se uma frase: essa era a resposta ao problema formulado. Ao confessarem, em sua velhice, o uso dessa prática — uma vez que a Igreja se insurgia contra costumes semelhantes —, os dois santos reconheceram, no entanto, que nunca se haviam decepcionado.

Resquícios Populares

O poder de Delfos em 1981: Uma das autoras deste livro testemunhou certo dia um fato curioso. Em Delfos, um grupo de turistas preparava-se para visitar o santuário quando uma francesa se queixou de uma insistente dor de cabeça. Embora não quisesse, a princípio, deixar o hotel, ela acabou por seguir seus companheiros e deu por si no templo de Apolo. Lá, não agüentando mais, sentou-se e apoiou a cabeça numa coluna que permanecera de pé. Repousou por um momento e, depois, continuou a visita. À noite, no hotel, ela comentou com todos, surpresa, o desaparecimento súbito da sua enxaqueca, que costumava durar dois ou três dias. E esclareceu que a dor havia cessado quando ela se recostara na coluna. Essa mulher não podia saber o que as pessoas de Delfos contam há séculos: aquela coluna, situada no Oeste, sempre foi famosa justamente por curar dores de cabeça, bastando apoiar-se nela a testa para livrar-se de uma enxaqueca.

A sibila de hoje: Ela ainda existe, e, embora não entre mais em transe e não profetize mais com os cabelos revol-

tos e o corpo tomado de tremores, utiliza, na maioria das vezes, o pacto de vidência. Ela vê desfilar diante de si todo tipo de pessoas, das mais poderosas às mais humildes. Trata-se da pequena vidente de bairro, aquela que amiúde substitui o padre, o analista e, às vezes, o médico da família. O oráculo pode continuar a ocorrer.

Não se deve, contudo, esquecer que Sócrates, embora tenha tornado sua a divisa gravada no frontão de Delfos (“Conhece-te a ti mesmo”), disse também: “Se és sábio, não consultes jamais.”

O SOL E O MITO DE MITRA

Esta carta simboliza a necessária adaptação ao social e reúne em si todas as energias solares, corporais e sexuais. A religião de Mitra foi a primeira tentativa de culto fundado no social, na vida comunitária. Eis por que o mito de Mitra continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago, a fim de dar prosseguimento à sua evolução, deve dominar o “touro”, símbolo presente, mas oculto, dessa lâmina. Ele precisa matá-lo simbolicamente.

O Mito de Mitra

Do panteão horripelantemente complicado do Irã em 1400 a.C., dessa “barafunda abominável”, segundo Voltaire — em que os deuses eram múltiplos e a obsessão pela pureza gerava um número impressionante de tabus (água, fogo, labéus diversos) —, nasceu, não obstante, a primeira religião universalista que prometia a salvação a todos os homens, de todas as condições sociais, de ambos os sexos, de qualquer proveniência.

Logo depois, a religião cristã tirará proveito desse deus solar, Mitra, anunciado mil anos antes. Uma única coisa o separa de Jesus: Mitra é uma entidade; sua vinda ao mundo nunca foi considerada humana. Mas, como Jesus, nasceu numa gruta, de uma virgem, e foi aquecido por um boi e um



15. Mitra

asno. Recebeu a visita dos três sacerdotes magos, que o presentearam com os mesmos mimos. No entanto, adulto no primeiro dia, ele matou o touro selvagem para apoderar-se da luz solar que emana desse animal; sua espada ostenta, junto da ponta, um semicírculo lunar. Em função disso, ele se torna um deus mediador, unindo em si os dois símbolos.

A religião de Mitra foi trazida ao Ocidente, segundo Plutarco, por piratas asiáticos e frígios. Ela conservava os

problemas ligados à infâmia; pedia o respeito aos elementos, pois a limpeza do corpo está unida à do espírito e à da natureza. Além disso, o mitraísmo procurava conciliar metafísica e ciência, o que ainda constitui a meta de algumas sociedades secretas — como diversas organizações dos rosa-cruzes.

Os adeptos da religião de Mitra viviam em comunidade e compartilhavam entre si todos os seus bens. O corpo, veículo da alma, não possuía senão uma importância relativa e a terra era considerada um lugar de exílio. Por conseguinte, a propriedade não se cercava de prestígio e o poder parecia um fardo.

Quando nascia, a criança era mergulhada em água e, depois, comprimia-se em sua boca um pouco do suco de um arbusto denominado Hom. Um astrólogo olhava a posição dos astros na hora da sua vinda ao mundo, e, de acordo com a localização dos planetas, atribuía um nome à criança. Com sete anos, fosse do sexo masculino ou feminino, em sinal de purificação, ela devia usar um cinto de castidade. Aos quinze anos, envergava uma túnica branca, feita de algodão ou de lã, já que o linho era reservado às cerimônias de sacrifícios. Aos trinta e dois anos, optava entre começar a iniciação final para tornar-se sacerdote instrutor ou permanecer na sociedade. Sua decisão estava livre de qualquer entrave, sendo em seguida inteiramente respeitada.

Existiam doze graus iniciáticos, abertos a todos, sem distinção de sexo ou de classe social. Os mistas deviam difundir o saber conhecido do mundo, e a igualdade entre eles, fora das cerimônias, era total; o neófito era tratado da mesma maneira que o maior iniciado da comunidade.

O primeiro grau, o do soldado, simbolizado por uma marca de cinzas na testa e pela apresentação, na ponta de uma espada, de uma coroa de folhagens, correspondia à luta inteligente contra as forças sombrias. A arma representava a que devia combater o touro. O segundo grau, o do touro, simbolizado pela entrega da espada por um homem e pela colocação da coroa na cabeça por uma mulher, correspondia à busca da verdade através da luta e da razão. O terceiro grau, o do leão, simbolizado pelo adestramento figurado desse animal pelo mista, com um chicote, correspondia à purificação, à luta contra os instintos.

O quarto, quinto e sexto graus correspondiam à instrução astrológica e aos estudos intelectuais.

O sétimo, oitavo e nono graus — graus solares — correspondiam à transmissão dos segredos teológicos e esotéricos. O candidato chegava a esse nível aos 32 anos de idade. Nesse momento, ele podia optar entre parar e continuar. No segundo caso, devia enfrentar o touro, matá-lo, comer-lhe a carne e beber-lhe o sangue. Mais tarde, na época áurea da religião de Mitra, esse rito sangrento foi substituído por uma refeição simbólica de pães redondos, assinalados com uma cruz de cinzas; o pão representava o corpo, a terra, e as cinzas, o elemento puro, o fogo, o sangue.

O dia santificado do touro era o domingo; os equinócios eram dias feriados. À beira da morte, os fiéis recebiam um viático que os preparava para a grande viagem.

Essa religião — que, para permitir uma assimilação mais fácil, tinha diferentes graus de iniciação — tinha para com os outros cultos uma tolerância extrema e fazia pouco proselitismo. Não obstante, difundiu-se de modo muito rápido e tornou-se popular. Na luta que a opôs à religião cristã, por volta dos anos 70 da nossa era, seu ensinamento, que se intelectualizara, foi a maior causa da sua decadência. Esse ensinamento afastava dela os escravos, os pobres e as mulheres, que se aproximaram do rito cristão. Terão eles agido bem? A julgar pelo que se seguiu, é possível duvidar disso: no cristianismo, os escravos e os pobres não lograram uma mudança de condição de vida, e, quanto às mulheres, nele perderam a alma até o Concílio de Nicéia, que terminou por diferenciá-las dos animais.

Os cristãos incorporaram numerosos elementos da religião de Mitra e dos seus símbolos; o empréstimo mais importante foi a missa, rito alquímico, resumo de uma senda iniciática que perdeu pelo caminho muitas de suas significações.

O Combate entre a Lua e o Sol

Os vasos, as ânforas e os afrescos cretenses mostram como os jovens combatiam, dançando, esquivando-se ou lu-

tando corpo a corpo com os touros selvagens. Em Creta, o culto desse animal é sem dúvida muito antigo; na Trácia, na mesma época, existiam também combates entre homens e touros. Neste país, os jovens montavam em cavalos. Quando suas montarias se feriam, os cavaleiros apeavam e combatiam corpo a corpo. Os homens cansavam o animal ferindo-o e fazendo-o perder sangue. Isso os colocava em condições de igualdade com o animal selvagem no momento de matá-lo. A espada devia então atingir o touro entre os olhos. Esse rito, com toda certeza o ancestral da nossa *corrida* de touros, simbolizava a luta entre o astro da noite e o astro do dia, o homem que combatia o deus primordial para apoderar-se do seu poder — rito que se aproxima dos da religião de Mitra. Desde a noite dos tempos, a imortalidade era atribuída ao touro; matando-o, o homem apoderava-se desse poder, tornava-se imortal.

Existem também na Trácia combates entre feras — touros contra leões ou tigres — e, durante muito tempo, os touros que lutariam eram chamados de Mitra ou de Átis. Na Espanha visigoda, no século V d.C., e até o século VIII, os reis e o povo apreciavam muito esse tipo de espetáculos. A Gália romana conheceu igualmente essa paixão. Arles foi um dos lugares em que se realizava esse ritual.

Resquícios Populares

Os combates de feras e o "toro de fuego": O último combate de feras, luta de morte entre um leão e um touro, aconteceu em San Sebastián em 1904. Em 1848, em Madri, uma *corrida* confrontou um tigre de Bengala e um touro, e foi ganha por este último. No dia 15 de agosto de 1848, um touro matou um leão e um tigre; o nome desse animal ficou na história: Caramelo. Mas, nessas lutas sangrentas que muitas vezes desencadeavam cenas de histeria, não havia nenhuma simbologia; não se tratava senão de desrepressão e selvageria.

No país basco ainda existe um resquício folclórico dos ritos de combate ao touro; ele ocorre nos dias 15, 16 e 17 de

agosto em Biarritz. Trata-se do *toro de fuego*. Dois homens se escondem numa carcaça cheia de petardos e de fogos de Bengala que representa o touro. O primeiro, o condutor, investe com seus grandes chifres contra a multidão presente, enquanto o segundo acende os petardos e os fogos de Bengala e os lança ao seu redor. Isso acontece à noite. A multidão ri e foge do touro dando grandes gritos. Desse modo, doze *toros de fuego* são soltos na cidade e correm em todas as direções, pelas ruas e praças, compondo um espetáculo fabuloso. O único problema é que, muitas vezes, a festa degenera e torna-se brutal.

Os filhos de Mitra: São todos os movimentos esotéricos que conservaram os segredos originários da profundidade das eras. Ordens discretas, que não fazem propaganda ou proselitismo, trabalham em silêncio e deixam que as organizações intelectualmente mais acessíveis preparem o caminho. Os doze graus de iniciação são respeitados nas sociedades que se prevalecem da “grande loja branca”. Essas reuniões de guias supervisionam a legitimidade e a seriedade dos grupos por eles apoiados. Uma das chaves do Sol dos tarôs é a vigilância.

Portanto, Mitra não está inteiramente morto, e sua lei primeira — colocar o bem na ação, o mal na passividade, na suspensão das coisas — não desapareceu por completo do planeta.

O JULGAMENTO E O MITO DE HEFESTO

Esta carta, associada pela tradição com os metais, supõe uma descida à matéria, descida que é vivida como uma morte, mas que permite em seguida o deslumbramento, a ascensão à espiritualidade simbolizada pelo anjo. Hefesto, senhor dos metais, ferreiro do Olimpo, cai por duas vezes da morada dos deuses, mas seu contato com a matéria proporciona a ele um conhecimento maior. Eis por que o mito de Hefesto continua a viver neste arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago torna-se um mágico que desposa as impurezas da terra e manuseia os metais para, a partir de então, poder definir as grandes linhas do seu destino.

O Mito de Hefesto

Eram freqüentes e violentas as disputas no Olimpo; mas, naquele dia, quando os deuses se sentaram à mesa, surgiu uma querela muito mais renhida que as de hábito. Desde o seu nascimento, Hefesto, o filho de Zeus e de Hera, servia a bebida à assembléia divina durante as refeições. Deus franzino e disforme, ele provocava risos quando caminhava com suas pernas finas, o corpo encurvado e desproporcionado em relação ao rosto forte. Os outros deuses costumavam caçoar gentilmente dele, mas, naquele dia, Hera, de mau humor, aproveitou a entrada do filho para atacar Zeus e censurá-lo por ter gerado um filho doente. A disputa logo se

exacerbou e Zeus, furioso, deu uma fantástica surra em Hera para fazê-la calar-se. Os deuses não se manifestaram, exceto Hefesto, que, para defender a mãe, jogou na cabeça do rei do Olimpo a sua ânfora repleta de néctar. O silêncio então se abateu sobre a assembléia. Surpreso com tanta audácia, Zeus não reagiu de imediato; depois, pegou o filho pelo pé, girou-o em torno da cabeça e precipitou-o do alto do Olimpo.

A queda de Hefesto durou um dia e uma noite. Ele acabou por cair no mar, nas proximidades de uma ilha verde. As náíades logo preveniram Tétis, que repousava em sua gruta. A boa deusa marinha decidiu recolher o pequeno e fraco deus e ensinar-lhe a arte dos metais. Ela o levou a uma forja onde Hefesto encontrou à sua disposição os sete metais dos sete planetas e inúmeras pedras preciosas, cada uma mais bela do que a outra. O deus começou a trabalhar e, ao final de nove anos, tornou-se um mestre hábil e fazia maravilhas. Ele não guardava uma nítida memória da sua vida anterior, pois o rio que passava diante da gruta em que se encontrava a forja carregava consigo as lembranças. Mas Hefesto, que antes era sempre alegre, mudara, tornando-se resmungão e irritadiço. Um dia, zangou-se com a obra que realizava: um touro para Minos. Ele nunca conseguia dar-lhe a forma desejada. Com o martelo, tomado de cólera, estilhaçou um rubi em mil pedaços diante de Tétis. Depois, envergonhado do seu gesto, recolheu as menores partículas da pedra e fez com elas um broche esplêndido que prendeu na túnica da nereida.

Ora, logo depois Tétis foi obrigada a encontrar Hera, que, pasma de admiração diante da jóia, perguntou-lhe quem a fizera. Tétis acabou por confessar que fora Hefesto. A partir daí, Hera fixou-se na idéia de restituir ao Olimpo aquele filho que ela subestimara, aquele notável ferreiro. Isso não foi fácil, pois Hefesto, ao afastar-se da gruta e do seu rio, recuperava a memória, não sendo das mais agradáveis a lembrança que Hera nele deixara; a mãe não o tinha defendido diante de Zeus. Contudo, cedeu ao seu capricho. Antes de deixá-lo, Tétis entregou-lhe uma corda brilhante e fina, que se enrolou em torno dos seus rins. Era um símbolo da sua condição de mágico.

Hera mandou construir no Olimpo uma imensa forja, dotada de vinte foles que funcionavam sem parar. Logo, para atender aos pedidos dos deuses, de objetos soberbos e delicados, Hefesto não parou mais de trabalhar. Mas, trabalhando na forja, ele ruminava sua cólera e chegou a reprimir a mãe por não amá-lo com ternura. Esta foi anunciar-lhe que ele desposaria Cáris (a graça) e enfureceu-se ao ouvir suas críticas. Hefesto desatou então a corda dos rins, prendeu a mãe em seu trono e voltou a trabalhar.

Ouvindo os gritos de Hera, os deuses acorreram, mas nenhum foi capaz de desatar os nós mágicos. Precisaram suplicar ao ferreiro que, mais calmo, restituiu com um gesto a liberdade à sua mãe. A corda voltou a se enrolar em torno dos seus rins. Fora de si, Hera, por sua vez, jogou o filho do alto do Olimpo. Houve uma nova queda de um dia e de uma noite, mas, desta vez, Hefesto esborrachou-se de encontro a uma ilha, Lemnos. Embora imortal, quebrara as pernas. Os habitantes da ilha cuidaram dele com devotamento, mas suas pernas ficaram tortas e ele passou a claudicar. Deus generoso, cumulou de presentes os habitantes de Lemnos. Cáris foi encontrar-se com ele na ilha e celebrou-se o casamento. Durante toda a noite, os habitantes dançaram saltitando, imitando o andar de Hefesto para melhor homenageá-lo (essa dança ainda é praticada em Lemnos por ocasião dos casamentos e das festas da primavera). O deus permaneceu na ilha e construiu ali uma nova forja, sua obra-prima; vinte tripés avançavam e recuavam de acordo com as necessidades do ilustre coxo, tendo este moldado, para o ajudarem, vinte mulheres de ouro que obedeciam às suas ordens. “Elas têm um espírito em seu diafragma, têm a voz, a força, e os imortais ensinaram-nas a agir” (Homero, *A Ilíada*, canto 18, versos 419-420). Certo dia, Tétis foi pedir-lhe que forjasse a armadura de seu filho, Aquiles, que deu origem a uma esplêndida descrição n’*A Ilíada*. Mais tarde, Zeus ordenará a Hefesto que despose Afrodite; ele deixará Cáris e Lemnos para retornar ao Olimpo e nele encontrar uma esposa bastante infiel.

O importante no mito de Hefesto é o itinerário desse deus. Expulso do Olimpo pelo pai, e mais tarde pela mãe,

por ser desproporcionado e problemático, ele teve em Tétis uma iniciadora que lhe ensinou o trabalho com os metais pertencentes à terra e, depois, lhe deu uma corda mágica que estabelece o vínculo entre o céu e a terra. Essas duas coisas fazem dele um mago que ata e desata os homens e os deuses. Muitas cartas do tarô contêm a idéia de laço: a Força liga os instintos, o Enforcado está ligado pelo pé à árvore cósmica, a Casa de Deus simboliza os laços da mente. O Julgamento representa os laços do social, brilhantes e muito positivos. Ao forjar o escudo de Aquiles, Hefesto dá uma imagem da beleza da terra e mostra àquele que deseja evoluir as alegrias e os riscos nela existentes. A deformidade do divino trabalhador representa o tributo pago pelo mago para adquirir o conhecimento da sua arte. Sua feiúra física é sinônimo da sua força vital. A proximidade com a terra leva-o a integrar feiúra e beleza na harmonia da inteligência prática. No sentido céu-terra, essa carta representa uma morte; no sentido terra-céu, a harmonia e a integração.

Resquícios Populares

Da importância dos laços e dos nós: No centro das cidades muito antigas sempre se encontravam nós enterrados à guisa de proteção; mais tarde, a eles se acrescentaram relíquias. Esses nós serviam para prender os cidadãos à sua cidade. Se alguém tinha dificuldades em adaptar-se a uma cidade que lhe parecia estranha, precisava procurar o seu centro e encontrar o lugar onde estava enterrado esse laço. De modo geral, esse local situava-se na igreja mais antiga, construída sobre as ruínas de um templo pagão. A pessoa devia permanecer por um momento nesse sítio e voltar a ele vários dias seguidos. Sua inadaptação desaparecia e, logo depois, ela se harmonizava com a cidade. Em Paris, esse lugar encontra-se sob a coluna direita de Notre-Dame, diante do altar, perto da rosácea sul.

Até o século XIX, na França, no dia do casamento, as jovens não deviam trazer consigo nem laços nem nós. Podia-se

impedir a consumação do matrimônio atando, durante a cerimônia, um cordão que tivesse pertencido ao rapaz, ou, mais tarde, fechando um cadeado.

No Norte da África, o ferreiro faz parte de uma casta especial; ele está ligado à sua forja. Não possui terra nem deve participar do cultivo e dos trabalhos do campo. Seu domínio restringe-se aos frutos da terra, os metais.

Na África, no Dahomey, algumas velhas recebem presentes das futuras mães, seja para prenderem a criança que corre o risco de nascer prematura, seja para adiantarem o parto, desprenderem de fato a criança.

No primeiro caso, pelo período de uma noite e de um dia, as velhas ficam com os pés e as mãos amarrados, e com um nó sobre o ventre; elas carregam consigo um pequeno ferrolho de cobre, não devendo comer senão o alimento preparado pela futura mãe. Decorrido o tempo necessário, elas dão o nó à mulher grávida para que esta, por sua vez, o carregue sobre o ventre.

No segundo caso, essas mesmas velhas desatam os cabelos, não carregam sobre o corpo nem laço nem nó e abrem de par em par as portas de suas choupanas.

Os laços no teatro: Num cenário de teatro, barco imóvel, barco preso, algumas superstições ainda estavam muito vivas há apenas vinte anos. Era proibido pronunciar as palavras corda, nó ou barbante, sendo considerada de mau agouro a presença de peixes ou de uma rede no cenário; quanto a colocar verduras numa bandeja, significava expor-se à catástrofe.

Talvez haja aí uma ligação com Hefesto; mas o que é certo é que, num barco, a única coisa denominada barban-te corresponde a uma pequena ponta de corda fina presa ao guizo do sino que anuncia a partida do barco!

O MUNDO E O MITO DE DEMÉTER E DE PERSÉFONE

A tradição sempre vinculou essa carta a Deméter. Seu mito simboliza a união entre a grande mãe e sua filha, a terra, a morte e a ressurreição, o equilíbrio dos elementos que se incorporam ao universo. A senhora das serpentes, Deméter, a fértil, supõe a descida a si mesmo, a busca do eu, a harmonização. O Mundo, carta de introspecção, faz o mesmo. Eis por que o mito de Deméter continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago reúne em si todas as energias e experiências originárias das vinte cartas anteriores e coloca-as em prática na matéria.

O Mito de Deméter e de Perséfone

Deméter é filha da grande deusa que, dançando, criou o mundo. Condenada de início — como os Titãs, os Cíclopes, os gigantes — a não ver o dia, a viver na obscuridade, ela amou o seu lugar de exílio, as rochas cristalinas, as raízes que serpenteiam nas profundezas, o marrom-escuro da terra. Desse modo, quando recuperou a liberdade, Deméter decidiu permanecer na terra. Ela recebeu poder total sobre a vegetação e a agricultura. Em geral, mostrava-se aos homens sob a aparência de uma velha, mas, quando se dignava surgir em sua majestade, eclipsava o brilho da lua e do sol, e refulgia com todas as cores da terra. Embora não se saiba



16. *Deméter*

quem foi o seu marido, tinha uma filha, Cora (em grego, mocinha).

Certo dia, quando Cora colhia papoulas na planície de Nisa, Hades, o deus dos infernos, viu-a e raptou-a em seu carro. Ela se debateu, mas, apesar dos seus gritos — “minha mãe, ó minha mãe” —, foi tragada pelas entranhas da terra. Deméter procurou a filha por nove dias e nove noites, transpôs os limites do mundo e, durante essa viagem, não tocou na ambrosia nem no néctar, alimento e bebida dos deuses. Voltando a Elêusis, perto do lugar em que sua filha fora raptada, sentou-se à beira de um poço. As filhas do rei de Elêusis, tendo ido nele fazer suas abluções, perguntaram àquela velha o que fazia naquele lugar. Deméter respondeu que havia sido arrebatada e depois abandonada ali por piratas. As jovens princesas levaram-na para o palácio a fim de que ela amamentasse um irmão recém-nascido. A velha seguiu-as, mas nada conseguia alegrá-la. Recusou-se a comer e a tirar o véu que lhe cobria a cabeça. Por fim, lambe, uma das filhas do rei, conseguiu fazê-la rir com gracejos e gestos grotescos. Tornando-se a ama do jovem Demófon, Deméter decidiu, para agradecer a hospitalidade de Celeu e Metanira, o rei e a rainha, fazer do príncipe um imortal. Ela não amamentou Demófon, mas friccionou-o com a ambrosia e fê-lo dormir todas as noites na cavidade de uma lareira acesa. A mãe, não podendo reter a curiosidade, escondeu-se uma noite atrás de uma tapeçaria e uivou quando viu a deusa colocar o seu filho no fogo. O encantamento rompeu-se e Demófon morreu. Deméter mostrou-se então em todo o seu esplendor e disse: “Homens insensatos, que não sabeis ver vosso destino de felicidade ou de infelicidade. . .”

Desesperando de poder reencontrar a filha, ela deixou o palácio e foi consultar Hécate, mágica e deusa que pretendia criar Cora. Juntas, elas se dirigiram a Hélios, o sol, aquele que tudo vê. Este lhes disse que Cora havia sido raptada por Hades. Deméter pediu então a arbitragem de Zeus, mas este deus não quis obrigar seu irmão a restituir a jovem. Deméter provocou uma terrível seca na terra; a vegetação ficou tão crestada que os brotos não podiam renascer, tudo se en-

caminhando para a morte. No Olimpo, instaurou-se a consternação. Zeus enviou Íris como mensageira, mas Deméter recusou-se a recebê-la. Quanto a Hades, continuava a obstinar-se em não entregar Cora. Diante da catástrofe que ameaçava o mundo, Zeus ordenou ao irmão que o fizesse; Cora, nesse meio-tempo, mudara de nome e tornara-se Perséfone, aquela que semeia o terror. Uma lei reinava nos infernos: aquele que provasse da comida dos mortos não poderia voltar à terra. Hades teve de obedecer a Zeus, mas, antes da partida de Perséfone, usando de esperteza, levou-a a comer sete grãos de romã. Enganado, o rei dos deuses foi obrigado a decidir que Perséfone passaria nove meses do ano com a mãe, mas viveria três meses com Hades nos infernos.

O mundo voltou a ser verdejante, e, para recompensar seus anfitriões de Elêusis, Deméter iniciou nos mistérios agrários o primogênito de Celeu e deu-lhe um arado puxado por serpentes. Ela o ensinou a plantar trigo, que não existia na terra antes do rapto de Perséfone. Depois, enviou-o mundo afora para que ensinasse a agricultura aos povos.

Todos os anos, quando Perséfone descia aos infernos, a terra deixava de produzir o que quer que fosse; quando voltava para junto da mãe, tudo reverdecia. Em Elêusis, foi construído um templo em homenagem à iniciadora. De fato, nele se celebrava o triângulo Perséfone, Deméter e Hécate, pois elas representam a mesma deusa em três épocas da vida; Perséfone personifica o trigo em embrião, Deméter, o trigo maduro e Hécate, o trigo ceifado.

Elêusis na Antigüidade

Espécie de ponto central, Elêusis era para Atenas a única via de comunicação possível com o Peloponeso, Mégara, Corinto e Delfos, sendo também o caminho para Tebas e o nordeste. Nela se celebravam os mistérios e ocorria a iniciação da maioria dos gregos. O próprio Diógenes, o filósofo cético, cumpriu esse rito. Em 1863, encontraram-se numerosos túmulos ao longo do caminho sagrado que levava de Atenas a Elêusis.

Na primavera, aconteciam os pequenos mistérios. Para ser iniciada nos grandes, celebrados a cada dois anos, a pessoa devia participar das primeiras cerimônias, falar grego, ou, melhor ainda, ser grega, e não ter cometido homicídio. Todos — homens, mulheres, adolescentes, senhores e escravos —, caso preenchessem essas condições, eram iguais diante das deusas. Estas não reconheciam nenhuma hierarquia social. As cerimônias da primavera eram purificadoras: limpavam-se os poços e as fontes; as jovens ofereciam sua virgindade aos rios, fazendo neles suas abluções. As mulheres sacrificavam uma porca, símbolo do útero da terra, e a jogavam numa fossa repleta de serpentes. No outono, depois de afastar as serpentes com bastões, elas recolhiam a carne apodrecida e, servindo-se de pinhas, faziam dela uma espécie de pó, de farinha, que era espalhada pelos campos.

Os grandes mistérios ocorriam a cada dois anos, no outono. Duravam nove dias, sendo reservados apenas aos iniciáveis. Dioniso, o único deus masculino a participar dessas festas, era conduzido com grande pompa de Atenas a Elêusis, sob a forma de sua estátua. Pois, se Deméter representava o pão, Dioniso era o vinho. O povo acompanhava a procissão, mas os que não eram candidatos à iniciação se detinham diante do templo e seguiam as cerimônias de fora.

Sabe-se pouco acerca do desenrolar exato dos mistérios. Atrás da estátua de Dioniso era carregada uma corbelha fechada, “a cista”, que continha “o segredo da vida”. Havia ritos de purificação e meditações; lavavam-se e sacrificavam-se porcas e leitões; mas, depois que os candidatos à iniciação entravam no templo tendo nas mãos três espigas de trigo, nada se sabe de preciso. Fora, o povo aguardava o chamado de um címbalo — esse som devia corresponder ao grande momento denominado Eoptia ou iluminação — e o aparecimento das fumaças. Os raros testemunhos falam de uma alegria profunda, de uma imensa sensação de paz de espírito; mas, como o fato de narrar os ritos era punido com a morte, acompanhada de ameaças de tormentos eternos no Tártaro, é compreensível que nenhum iniciado tenha traído o segredo. Sócrates diz apenas: “Deméter deu-nos dois dons,

os frutos da terra, que nos permitiram viver uma vida superior à dos animais, e a iniciação.”

No oitavo dia, com a participação de todos, fazia-se a libação pelos mortos; no nono, a procissão retornava a Atenas tomando o caminho sagrado e a ponte sobre o Cefiso, na qual se desenrolavam os ritos de mascaramento e de denúncias que podem ser considerados uma homenagem a Iambe.

Por dois mil anos esses mistérios conservaram sua força, e quase todos os imperadores romanos, no final da influência de Elêusis, submeteram-se à iniciação. Só Nero não pôde penetrar no santuário, já que havia matado.

Em 1982, Elêusis tornou-se um grande centro industrial. Aparentemente, afora algumas pedras, nada mais existe; o caminho sagrado, por sua vez, desaparece sob as construções e poucos visitantes aventuram-se na poeira branca de uma arena próxima. Contudo, esse lugar continua a ser uma porta aberta para o imenso mito da terra mãe, bem como o local da aliança entre a terra e os homens, celebrada desde o século XV a.C., terra na qual as doutrinas de Orfeu, de Pitágoras e de Platão foram ensinadas.

Resquícios Populares

Na Grécia moderna, existe um São Demétrio que protege as culturas; no outono, os fiéis vão depositar em seu altar oferendas de flores e de frutos. Uma santa menos conhecida, mas igualmente celebrada nos campos, Demétria, tem uma lenda comparável à de Deméter; perdeu a filha, procurou-a por todo o mundo, tendo-lhe ela sido restituída pela Virgem Maria. Pois é preciso de fato reconhecer que foi a Virgem quem herdou a trindade da terra; ela religa o em cima e o embaixo. Ela aparece perto das fontes, antigo lugar de culto das deusas da terra, que revivem através dela. Ela é a mãe.

Em países bárberes existe ainda uma prece dos primeiros sulcos de outono. Alguns índios da América Latina, antes de trabalharem um campo, recitam: “Perdoa-me, mamãe,

por ferir-te, mas a fome me pressiona; protege minha cultura e perdoa o teu filho por assim causar-te mal.”

Na Europa, a festa da candelária substitui os pequenos mistérios da primavera; a poeira transformou-se em bolacha e por muito tempo, nesse dia, procedeu-se a ritos divinatórios, relacionados com a terra.

A virgem das serpentes de Marcopoulos, na Cefalônia:
Na Antigüidade, a serpente sempre representou as forças telúricas, as que levam ao conhecimento terrestre, sendo Deméter denominada a deusa das serpentes. Na aldeia de Marcopoulos, na Cefalônia, cerca de dez dias antes de 15 de agosto, pequenas serpentes aparecem perto da igreja. Inofensivas, elas são extremamente familiares e deixam-se apanhar com facilidade. Na cabeça e na língua, ostentam uma pequena cruz. O sacerdote e os fiéis colocam-nas em frascos e depõem-nos perto do ícone da Virgem; quando se vai beijar o ícone, beija-se também as pequenas serpentes. Outras rastejam no interior da igreja, mas têm especial predileção pelo altar e pelo ícone da Virgem. Estão associadas com a fertilidade e a prosperidade da aldeia. Ninguém pode esmagá-las ou matá-las e, se por inadvertência, isso ocorre, o culpado deve mandar um ourives fazer uma pequena serpente de prata, que é colocada no altar. Elas permanecem na aldeia por quarenta dias e, depois, desaparecem. Os raros anos em que as serpentes não se deixam ver correspondem a anos catastróficos: sismos, penúria. A última vez em que ficaram invisíveis ocorreu em 1940. Mais surpreendente: em 1924, houve na Grécia uma mudança de calendário. Na aldeia, esperou-se a saída das serpentes para ver se elas aceitavam a nova divisão do tempo. Elas respeitaram a substituição. Hoje, esse fenômeno figura em todos os prospectos turísticos; os visitantes acorrem em grande número para assistirem ao aparecimento dos pequenos répteis e estes não parecem apreciar essa afluência. Um professor universitário há anos procura uma explicação racional para o fenômeno. Para encontrá-la, ele talvez devesse oferecer uma pequena serpente de prata a essa força antiqüíssima, à filha daquela que, dançando com Urano no vento do Norte, criou o mundo, Deméter.

HINO À TERRA

*Cantarei a terra, a mãe de todas as coisas, a sólida,
A antiqüíssima que em seu solo nutre tudo o que existe.
Todos os seres que caminham sobre o divino chão ou sobre o mar,
Todos os que se alimentam da tua riqueza ou voam nos ares.
Graças a ti, os homens têm filhos belos e belas colheitas,
Ó rainha, foste tu que aos mortais fizeste o dom da vida,
E és tu que deles a retomas. Feliz aquele que honras
Com a tua benevolência, pois a partir de então possui ele todas
as coisas em abundância.
Para ele, a gleba vivificada está repleta de tesouros,
Nos campos, seus rebanhos se multiplicam e sua casa é ainda
mais rica,
Ele governa com leis justas as cidades em que as mulheres são
cheias de graça,
E a fortuna inumerável e o ouro seguem-lhes os passos.
Seus filhos irradiam uma alegre e vigorosa juventude em flor.
E suas filhas nas rondas floridas dançam com todo o coração
E pulam pelas campinas, entre as suas flores maravilhosas.
Esse é o destino daqueles a quem honras, ó deusa venerável,
ó divindade generosa.
Salve, mãe dos deuses, esposa do céu estrelado.
Sê benevolente e, como paga do meu canto, dá-me dias afortunados.
Pensarei em ti nas minhas orações.*

*Anthologie de la poésie grecque
[Antologia da Poesia Grega]
tradução para o francês de Robert Brasillach,
hino atribuído a Homero, Stock, Paris.*

O LOUCO E O MITO DO GIGANTE BARQUEIRO, BEL-GARGAN

O Louco é uma carta que de alguma maneira está fora do jogo; armadilha em qualquer lugar, ele é também, em qualquer lugar, porta aberta, proporcionando a via direta por conhecer o caminho mais curto. Ele simboliza o barqueiro do fim da estrada, o que oferece a travessia do rio da revelação. Tal como o gigante Bel, que mais tarde se tornou São Cristóvão — aquele que conduzia os homens ao lugar da sua iniciação carregando-os nos ombros e fazendo-os atravessar os rios. Eis por que o mito desse gigante barqueiro continua a viver nesse arcano do tarô.

Ao chegar a esta carta, o Mago colhe o fruto das suas experiências terrestres e, de acordo com sua evolução, percorre de novo o itinerário, em movimento ascendente, do destino humano, ou, plenamente realizado, se desvanece na unidade.

O Mito do Gigante Barqueiro Bel-Gargan

Em tempos tão remotos que é difícil precisar uma data, por volta do neolítico, começou a existir no pensamento dos homens a imagem de um gigante originário das regiões polares, último sobrevivente de um continente desaparecido. Dotado de pele, de pêlos e de cabelos brancos, com uma grande barba em que ainda continuavam presos alguns pedaços de gelo, ele tinha um corpo totalmente brilhante, co-

berto pela geada dos grandes ermos percorridos pelo vento glacial. Na França, ele vinha do noroeste, na primavera, percorria os espaços em diagonal e detinha-se por um momento num rio. Seu grande corpo flutuava na água para desembaraçar-se dos pedaços de gelo que o cobriam. Depois, no pôr-do-sol, ele emergia e percorria o espaço com grandes passadas. Com um único passo podia ir da Bretanha ao Ródano. O gigante apreciava as margens do Ródano, o país dos Parisii, a atual Ile-de-France, e sobretudo o Monte Tombelaine, situado no local do Mont-Saint-Michel. Depois, desaparecia rumo ao sul, não sem antes beber um último gole da água do Ródano. Ele retornava por volta do final do verão e subia de novo, sempre em grandes passadas, para o norte, só reaparecendo seis meses mais tarde, no início da primavera. Pouco a pouco, os habitantes de que se aproximava em suas longas caminhadas, ou que reparavam nele durante seu repouso no rio, adquiriram o hábito de vê-lo, animaram-se a abordá-lo e ofereceram-lhe presentes. Os membros de certas castas, as dos pastores e dos barqueiros, partiram em viagem com ele. No final do verão, eles se reuniam perto de um rio, sacrificavam um animal, deixavam secar a sua pele e vestiam-se com ela; pintavam de negro o rosto e partiam, nos ombros do gigante, para as regiões montanhosas e frias do Norte. Quando voltavam, na primavera, tinham adquirido a sabedoria, e a luz que deles emanava angariava-lhes o respeito dos habitantes de sua aldeia. Aqueles, mais raros, que acompanhavam o gigante em sua viagem para o sul, não retornavam mais.

Pouco a pouco, esse gigante tornou-se familiar e recebeu o nome de Bel. Agora ele passou a vir e a partir montado num cavalo de ouro. Encontraram-se na França numerosos túmulos em que um cavaleiro está enterrado sentado num cavalo; esses túmulos situam-se em lugares denominados Bois-de-Bel, Mont-de-Bel, Combe-Belin, etc. Bel só transportava os homens uma única vez em sua existência; quando retornavam, eles o faziam a pé, seguindo o seu iniciador.

Esse gigante, sem representação, foi substituído progressivamente por outros deuses, mas os pastores e os bar-

queiros permaneceram fiéis a ele, e, todos anos, celebravam cerimônias em sua memória. Eles se dirigiam às margens de um rio e sacrificavam um animal, um cervo ou um lobo. Escolhia-se um homem, que era vestido com uma pele seca de animal e tinha o rosto coberto de lama. Ele simbolizava o gigante. O futuro iniciado não devia pôr os pés na água, para não sujá-la antes que seu tempo de solidão e de instrução tivesse passado. O homem que representava o gigante carregava nos ombros os mistas e fazia-os atravessarem a água, colocando-os em seguida no local em que ocorreria a sua iniciação, em geral uma ilha situada no meio do rio. Na primavera, conduzidos pelo seu barqueiro, eles retornavam seguindo-o a pé. Os que desejavam aprofundar o conhecimento continuavam na ilha e serviam de instrutores no ano seguinte.

A religião cristã logo combateu o mito do bom gigante barqueiro, iniciador; por volta do ano 1155, um cônego, Wace, fala de um gigante: "Gargan, que faz tremer a cristandade, coroa-se de espinheiro e de rosa silvestre, e negocia com o diabo." As procissões e as cerimônias à margem dos rios tornaram-se, para a Igreja, maltas "que arrebatavam as almas dos mortos e impediam assim que elas fossem resgatadas". Mas, para Bel-Gargan, a noção de resgate impossível e de inferno perpétuo não existia; a pureza era auto-evidente, sendo obtida por meio da iniciação e da busca do conhecimento. Seus adeptos continuaram a oferecer presentes ao rio e a homenagear o monte Tombelaine. A Igreja importou então do Oriente um cavaleiro de luz, que, montado num cavalo brilhante, derruba um dragão, espécie de monstro marinho. Ele se tornou o luminoso arcanjo instrutor e curador, São Miguel. Desse modo, Tombelaine e o gigante barqueiro Bel-Gargan foram neutralizados.

São Cristóvão

Logo surgiu, na mitologia cristã, um gigante, barqueiro, originário da Caldéia. Uma noite, quando dormia perto do rio, ele foi despertado por uma voz de criança que lhe

pedia que a levasse para a outra margem. O gigante respondeu ao menininho de cinco ou seis anos que, naquele horário, não atravessava ninguém. O garoto insistiu e prometeu-lhe tal recompensa que Cristóvão levantou-se, pegou seu bastão e carregou o seu passageiro sobre os ombros. À medida que o gigante caminhava, o menino tornava-se cada vez mais pesado, a tal ponto que Cristóvão julgou não poder atingir a outra margem. Ao chegar ao seu destino, desmoronou no chão. “Quem és para pesares dessa maneira?” “Sou o teu deus”, respondeu o menino iluminando-se por inteiro. “Ao me carregares, carregaste o mundo, e a partir de agora serás barqueiro no paraíso.”

O São Cristóvão do Monte Atos, na Grécia, era um gigante com cabeça de cachorro. Ele não falava e conduzia os viajantes às igrejas. Pagão, foi convertido por Jesus, que lhe deu a palavra e uma cabeça de homem. A partir de então, ele guarda as portas das igrejas apoiado num bastão, mas, como não pode permanecer imóvel por muito tempo, guia os viajantes em dificuldades nas passagens dos rios profundos. A cabeça de animal evoca o deus egípcio Anúbis, que também era barqueiro dos mortos e dos iniciados.

O gigante do Louco é o senhor das viagens, e não é por acaso que a efígie de São Cristóvão é encontrada nos chaveiros dos carros.

Resquícios Populares

Pele de Asno: Este antigo e belo conto tem origem no mito do gigante-barqueiro. A jovem cobre-se com a pele de asno que parece de ouro; suja o rosto com lama, deixa o castelo e viaja. Neste conto, o barqueiro e o iniciado são uma única pessoa, e o asno, tal como nos mitos antigos, simboliza a grande escuta interior do divino, do conhecimento. De fato, Midas tinha orelhas de asno para melhor ouvir as vibrações dos outros mundos.

A morte dos gigantes: Quando São Miguel e São Cristóvão tomaram o lugar de Bel-Gargan, foi realmente neces-

sário destruir este último. Os barqueiros tinham como protetor um gigante, Ésus ou Isoré, filho de Gargan, que, na maioria das vezes, habitava o monte Tombelaine. Um arcebispo de Avranches, cidade próxima desse monte, expulsou-o no século IX e purificou o lugar. Alguns barqueiros recolheram-no e levaram-no para Paris. Mas Isoré morreu, e seus fiéis carregaram o seu corpo imenso e enterraram-no em Paris, na estrada de Orléans, num lugar que recebeu o nome de túmulo Isoré. Por volta do ano mil, a Igreja, para apagar essa lembrança, ergueu no local uma capela dedicada a São Miguel. Mas o nome permaneceu; a estrada de Orléans tornou-se a *rue de la Tombe-Issoire*.

O gigante de Scaer-Coadry e suas pedras: Na Bretanha, em Scaer-Coadry, um gigante foi convertido à nova religião. Ele construiu uma capela com as pedras que juncavam o lugar em que residia. Terminado o edifício, morreu, sendo enterrado no local e tendo-lhe sido colocadas cruzes celtas na cabeça e nos pés. Os peregrinos não tardaram a chegar, pois o gigante foi considerado, logo após sua morte, milagroso e curador. A igreja incendiou-se, mas o gigante de cujo nome não se tem lembrança continuava a curar; os doentes dirigiam-se a Scaer-Coadry para orar, beber da fonte e, sobretudo, recolher as pedras que cobriam o túmulo e os lugares próximos. Com efeito, todos aqueles seixos traziam o sinal da cruz, sendo ainda hoje recolhidos nesse local. Trata-se, na verdade, de aglomerados de cristais da mesma espécie, mas de orientação diferente. Quando se quebram, as arestas formam um ângulo reto ou um ângulo de 60° , o que dá origem à cruz celta ou à cruz de Santo André.

Os gigantes de vime: Na época da religião druídica, encerravam-se em gaiolas de vime os homens e os animais que eram sacrificados nas festas solares. Mais tarde, nas aldeias, um homem de vime ou de palha representava, no verão, o espírito da luz e da vegetação. No inverno, ele figurava na festa dos loucos como boneco de palha. Froissard conta que, para celebrar o casamento de uma dama de honra da rainha

e de um senhor, Carlos VI deu uma festa, uma algazarra. Era a época em que os homens de vime percorriam as aldeias e os campos. O rei decidiu então fantasiar-se dessa maneira, junto com cinco dos seus gentis-homens. Eles vestiram cotas de cânhamo untadas de pez e recobertas de fios de linho com a forma e a cor de cabelos. Quando esses mascarados entraram no salão de baile, ninguém os reconheceu. O irmão do rei, o duque de Orléans, aproximou deles uma tocha para melhor distinguir-lhes os traços. Grande infelicidade, pois as cotas de cânhamo se incendiaram. O rei foi salvo pela duquesa de Berry, que jogou seu manto sobre ele. Outro mascarado precipitou-se numa cuba cheia de água. Mas os quatro gentis-homens restantes foram devorados pelo fogo entre atrozes sofrimentos. Froissard diz que, “à meia-noite, havia tanta pestilência e horror que dava pena ver e ouvir”. É possível que essa algazarra trágica tenha sido, de maneira definitiva, o dobre a finados do nosso bom gigante barqueiro.

Encerra-se a viagem do Mago; tem início a do leitor. Os deuses e os ritos míticos o ajudarão nesse périplo. Pois ainda vivemos em perfeita coabitação com eles, já que são as emanções do nosso inconsciente mais antigo.

A humanidade está, sem dúvida, em plena mudança. Mas o tarô que reflete e traz em si os antigos mitos continua a ser, para um ocidental, o melhor meio de obter o conhecimento e a harmonia.

É possível que surja outro tarô, o dos tempos futuros. Já ouvimos os seus balbucios. Em termos pictóricos, ele talvez não seja nada diferente do nosso tarô de Marselha. Contudo, o Mago — isto é, o homem — terá efetuado de novo a sua viagem, em espiral ascendente, pela árvore da vida, pelos tarôs e pelos caminhos. Ele estará pronto para outra aventura.

Bibliografia

- Abed Azie, *l'Épopée de Gilgamesh* [A Epopéia de Gilgamesh], Berg international, Paris, 1979.
- Allendy, R., *la Justice intérieure* [A Justiça Interior], éd. du Piranha, Paris, 1980.
- Annales du musée Guimet* [Anais do Museu Guimet], Paris.
- Brasillach R., *Anthologie de la poésie grecque* [Antologia da Poesia Grega], Stock, Paris, 1981.
- Case P. Foster, *The Tarot* [O Tarô], Macoy publishing company, Richmond, Virgínia, Estados Unidos, 1975.
- Chevalier J. e Gheerbrant A., *le Dictionnaire des symboles* [O Dicionário dos Símbolos], Laffont, Paris, 1969.
- Cubernatis A. de, *la Mythologie des plantes* [A Mitologia das Plantas], Arché, Milão.
- Daumas F., *la Civilisation de l'Égypte pharaonique* [A Civilização do Egito Faraônico], Arthaud, Paris, 1965.
- Delcourt M., *l'Oracle de Delphes* [O Oráculo de Delfos], Payot, Paris, 1955.
- Dion Fortune, *la Cabale mystique* [A Cabala Mística], Adyar, Paris, 1937.
- Dodds E.R., *les Grecs et l'irrationnel* [Os Gregos e o Irracional], Champs Flammarion, Paris, 1977.
- Dontenville H., *la Mythologie française* [A Mitologia Francesa], Payot, Paris, 1947.
- Duchemin J., *Prométhée, le mythe et ses origines* [Prometeu, o mito e suas origens], Belles Lettres, Paris, 1974.
- Eliade M., *Histoire des croyances et des idées religieuses* [História das crenças e das idéias religiosas], Payot, Paris, 1976.

- Ésquilo, *Prométhée enchaîné* [Prometeu Acorrentado], Garnier Flammarion, Paris, 1964.
- Eurípides, *les Bacchantes* [As Bacantes], Club du livre, Paris, 1962.
- Frazer J., *le Rameau d'or* [O Ramo de Ouro], Laffont, Paris, 1981.
- Gennep A. Van, *Manuel du folklore français contemporain* [Manual do Folclore Francês Contemporâneo], Picard, Paris, 1943.
- Gordon P., *les Racines sacrées du vieux Paris* [As Raízes Sagradas da Antiga Paris], Arma-Artis, Paris, 1981.
- Graves R., *les Mythes grecs* [Os Mitos Gregos], Fayard, Paris, 1979.
- Harding E., *les Mystères de la femme* [Os Mistérios da Mulher], Petite Bibliothèque Payot, Paris, 1976.
- Heródoto, *l'Enquête* [A Busca], N.R.F., La Pléiade, Paris, 1964.
- Hésíodo, *la Théogonie* [A Teogonia], tradução de Leconte de Lisle e A. Lemerre, Paris, 1869, B.N.
- Homero, *l'Iliade* [A Ilíada] e *l'Odyssée* [A Odisséia], Garnier frères, Paris, 1960.
- Jamblique, *Des mystères des Égyptiens, des Chaldéens, des Assyriens* [Mistérios dos Egípcios, dos Caldeus, dos Assírios], Dervy, Paris, 1948.
- Jeanmaire H., *Dionysos* [Dioniso], Payot, Paris, 1978.
- Kott Jan, *Manger les dieux* [Comer os deuses], Payot, Paris, 1975.
- Le Roy Ladurie E., *le Carnaval de Romans* [O Carnaval de Romans], Gallimard, N.R.F., Paris, 1979.
- Lucien de Samosate, *Oeuvres complètes* [Obras Completas], Classiques Garnier, Paris, 1934, B.N.
- Macróbio, *les Saturnales* [As Saturnais], Classiques Garnier, Paris, 1937, B.N.
- Ogam, *Bulletin des amis de la tradition celtique* [Boletim dos Amigos da Tradição Celta], R. Leroux, Rennes, de 1950 a 1969, B.N.
- Otto W. F., *Dionysos, le mythe et le culte* [Dioniso, o mito e o culto], Mercure de France, Paris, 1979.
- Platão, *la République* [A República], Garnier Flammarion, Paris, 1966.
- "Sepher Yezirah" ou le Livre de la création ["Sepher Yezirah" ou O Livro da Criação], éd. Rosicruciennes, Paris, 1975.
- Trousson R., *le Mythe de Prométhée dans la littérature européenne* [O Mito de Prometeu na Literatura Européia], librairie Droz, Genebra, 1976.
- Vernant J.-P., *Mythe et Société en Grèce ancienne* [Mito e Sociedade na Grécia Antiga], F. Maspero, Fondations, Paris, 1981.

Zohar (le) ou le Livre de la splendeur [Zohar (o) ou o Livro do Esplendor],
Maisonneuve et Larose, Paris, 1970.
Zumthor, P., *Merlin le prophète* [Merlin, o Profeta], Slatkine reprints,
Genebra, 1973.

Índice das Ilustrações

1. A árvore da vida das Sefiroth. Augusbourg, 1510	13
2. Os três véus que circundam Kether	16
3. Árvore da vida, caminhos e portas	18
4. Orfeu. Gravura de G. Salmon, Pierre Gringoire, <i>les Menus Propos</i> , 1521, B.N., Paris	39
5. A descida de Ishtar aos Infernos. Selo-cilindro sumeriano, Museu do Louvre, Paris	55
6. Júpiter (Zeus) e Io. Gravura de V. Solicis, 1563, Ovídio: <i>Métamorphoses</i> , B.N., Paris	63
7. O mês de maio. <i>Calendrier des Bergers</i> , 1499, B.N., Paris	69
8. Dioniso num barco. Pintura sobre vaso, Museu do Louvre, Paris	81
9. <i>La Vie de Merlin</i> [A Vida de Merlin], Florença, 1495	94
10. Gilgamesh e Enkidu matam o monstro Humbaba. Escavações de Tell-Halaf, Museu de Berlim	108
11. Frontispício de uma das <i>Farces de Carnaval</i> [Farsas de Carnaval] de Hans Sachs, 1551	122
12. Saturno devorando seus filhos. Gravura do século XVI, B.N. Photeb, Paris	136
13. Prometeu, dos <i>Tusculanes</i> , Cícero, 1510	144
14. Ariadne, Teseu e o Minotauro, gravura de V. Solicis, Ovídio, <i>Métamorphoses</i> , 1563, B.N., Paris	150
15. Mitra matando o touro, <i>Monumental Christianity</i>	164
16. Ceres (Deméter). Segundo um afresco de Pompéia	175

Leia também

O TARÔ DE MARSELHA

Carlos Godo

O que são as cartas do Tarô? O que as faz diferentes das cartas comuns? Elas podem, realmente, predizer o futuro? Qualquer pessoa pode interpretá-las? Estas são apenas algumas das muitas perguntas que o público leitor costuma formular em relação ao misterioso sistema divinatório conhecido por Tarô.

Desde a época em que surgiu e se popularizou, o Tarô é conhecido principalmente como um sistema de adivinhação, um passatempo ou distração. Mas os ocultistas vêem nessas cartas, principalmente nas vinte e duas que integram os chamados Arcanos Maiores, alguma coisa muito mais importante que uma simples série de emblemas ou alegorias destinada à distração ou adivinhação.

O Tarô, mesmo sob o aspecto de um sistema de adivinhação, é hoje considerado um dos mais bem elaborados métodos que integram o vasto campo da simbolomancia — a adivinhação através dos símbolos. O sistema é válido. Tem inegável eficiência prática e resiste perfeitamente à análise a partir dos parâmetros teóricos da moderna parapsicologia, que estuda os mecanismos dos processos paracognitivos.

Num momento histórico em que os processos que estabelecem a ponte consciente-inconsciente aparecem como a grande alternativa para subtrair o homem da grande crise filosófica e psicológica que submerge a humanidade, um sistema como o Tarô merece ser considerado pelo que de fato ele é: um grande trampolim para mergulhar no inconsciente.

EDITORA PENSAMENTO

TARÔ ADIVINHATÓRIO

Os sábios da Antigüidade compuseram um livro, o *Tarô*, que ao lado de sua parte científica, oferece outra de cunho eminentemente popular. Sem exigir do leitor senão atenção e capricho, apresenta o Tarô um sistema adivinhatório, que pode responder às mais importantes questões da nossa vida, dando-nos uma orientação clara e firme.

Seu estudo, simples e prático, torna-se cada vez mais atraente, à medida que nele nos aprofundamos, constituindo, portanto, um agradável passatempo e um guia seguro para que possamos iniciar nossos passos em busca de um futuro mais feliz.

A arte do manuseio das 78 cartas que acompanham este livro é tão simples e clara que, em pouco tempo, o estudante interessado tornar-se-á um verdadeiro perito para desvendar o futuro, tomar as necessárias precauções e evitar os desagradáveis imprevistos que a vida, às vezes, nos apresenta.

EDITORA PENSAMENTO

TARÔ CLÁSSICO

Stuart S. Kaplan

Fruto de profundo conhecimento e de longas pesquisas, esta obra de Stuart S. Kaplan narra a evolução das cartas do Tarô desde suas prováveis origens, não só como um sistema de ler a sorte mas também como um trabalho de expressão artística que documenta a evolução do pensamento humano entre algumas das civilizações mais desenvolvidas da Antigüidade.

Revelando o simbolismo e os sentidos divinatórios de cada um das cartas dos Arcanos Maiores e dos Arcanos Menores, TARÔ CLÁSSICO, além de reproduzir algumas das mais raras coleções de cartas de Tarô existentes no mundo, dá o significado de cada uma, o modo de arrumá-las, assim como os vários métodos de interpretação das figuras simbólicas, de acordo com as práticas adotadas na leitura da sorte durante vários séculos.

O autor, contudo, não se limita a estudar os aspectos históricos e técnicos da evolução e do uso do Tarô, mas reproduz também o pensamento de alguns de seus maiores estudiosos, entre outros, Court de Gebelin, Papus e Éliphas Lévi, para quem o Tarô *“é um livro que resume todas as ciências e cujas combinações infinitas podem resolver todos os problemas; livro que fala e faz pensar, talvez a obra-mestra do pensamento humano”*.

EDITORA PENSAMENTO

OS ARCANOS MAIORES DO TARÔ

G. O. MEBES

De acordo com nossas pesquisas sobre literatura esotérica em diversos idiomas, o presente livro é um dos estudos mais profundos e mais amplos já publicados sobre os Arcanos Maiores do Tarô.

G. O. Mebes, mestre da sabedoria oculta, cujos ensinamentos são aqui transcritos, além de possuir uma vasta cultura e conhecimentos excepcionais, havia chegado ele próprio — segundo o testemunho de seus discípulos — a um alto grau de realização espiritual, que fez dele um dos maiores ocultistas de nossa época.

A excelência de sua doutrina, contudo, não impedirá que os que procuram nos Arcanos um simples meio para adivinhar o futuro, no primeiro contacto com este livro, fiquem desapontados. No entanto, à medida que procurarem estudar os Arcanos “em profundidade”, eles também chegarão a uma melhor compreensão do entrelaçamento do Passado com o Futuro e a um maior desenvolvimento de sua intuição.

EDITORA PENSAMENTO

OS ARCANOS MENORES DO TARÔ

Segundo os Ensinamentos de
G. O. MEBES

Na literatura mundial, são raras as apresentações dos Arcanos Menores, não como método de adivinhação, mas como veículo de ascensão do homem rumo às mais altas realizações espirituais. Este caminho do constante esforço interno — caminho do Hermetismo Ético — comporta inúmeros graus. Contudo, para maior clareza, foi dividido em quatro etapas principais: a de Ouros, a de Espadas, a de Copas e a de Paus.

No presente livro, as duas primeiras etapas — especialmente a de Ouros — são apresentadas mais detalhadamente, pois são compreensíveis a todo ser humano em quem se manifestou a aspiração para o Alto. Por esse motivo, as duas últimas etapas, a de Copas e, ainda mais, a de Paus, parecerão menos completas. Isso é inevitável, pois o nível dessas etapas está tão acima do da enorme maioria de seres humanos, que suas experiências não lhes seriam compreensíveis. Seria inútil falar a um garoto que está cursando o primeiro grau do ensino sobre as fórmulas da Física moderna. O máximo que se poderia conseguir seria dar-lhe uma idéia geral e vaga do que ela é.

O ser humano que se encontra ao pé da escada cujo topo se perde nas nuvens não vê os graus superiores. Todavia, conforme forem sendo atingidos os vários degraus, a vista dos níveis mais altos se torna cada vez mais clara. Do mesmo modo, à medida que o ser humano se eleva espiritualmente, as vivências de Copas e de Paus vão ficando mais compreensíveis e, aquilo que as palavras de um livro não poderiam explicar, torna-se uma Verdade interna, adquirida.

O TARÔ E O AUTOCONHECIMENTO

Mary Steiner-Geringer



Neste livro, o primeiro a fazer a síntese do conjunto de disciplinas esotéricas e psicológicas do Oriente e do Ocidente que se refletem nas cartas do Tarô, a célebre psicóloga suíça Mary Steiner-Geringer explica e comenta o sentido e a simbólica de cada carta, mostrando como o jogo do Tarô pode levar ao conhecimento de si mesmo.

Para facilitar o entendimento da inesgotável riqueza de relacionamentos das cartas do Tarô, a autora apresenta diversas interpretações para cada carta, cujo sentido é avaliado a partir dos seguintes pontos de vista: em primeiro lugar, foram

considerados os significados transcendentais e metafísicos; a seguir, tudo o que pertence ao âmbito da alma, como aptidões, virtudes, capacidades; depois, as habilitações físicas e as tendências; por fim, uma advertência para prevenir possíveis erros.

Como no caso do milenar livro chinês, *I Ching* – *O Livro das Mutações*, no Tarô também utilizamos figuras ou símbolos, que representam os relacionamentos humanos e os acontecimentos cósmicos de forma cifrada. Segundo a autora, a consulta ao Tarô, como ao *I Ching*, resulta do desejo de obter acesso ao inconsciente, livrando-nos das cadeias restritivas do consciente.

Ao observar as cartas, com freqüência nos interrogamos sobre se determinada idéia está associada a essas fantásticas figuras, se existe realmente uma correspondência e se essas formas surpreendentes não constituem um meio para que um sentido mais profundo possa manifestar-se.

Embora a combinação das cartas do Tarô e sua interpretação sejam praticamente infinitas, exigindo uma educação da imaginação que só se adquire pela prática, o conselho da autora no final da sua introdução ao livro não deixa dúvidas quanto à importância de uma iniciação nos segredos do Tarô para o enriquecimento da personalidade: “Decida-se pela ajuda que a consulta destas cartas pode lhe oferecer.”

EDITORIA PENSAMENTO

OS ARCANOS MAIORES DO TARÔ E A CABALA

Stephan A. Hoeller

Todos os que se interessam pelas cartas do Tarô, bem como os que se dedicam a algum tipo de meditação, saberão apreciar este livro escrito pelo diretor do *Sophia Gnostic Center* de Los Angeles. Destinado a colocar o leitor num estado propício à

meditação, ele inclui as 22 ilustrações dos Arcanos Maiores do Tarô, cada qual justaposta a uma meditação adequada.

Como não pressupõe nenhum conhecimento anterior nos campos da Cabala e do Tarô, este volume pode ser lido como um texto introdutório sobre esses assuntos, além de servir de guia para a prática específica da meditação.

Diz o autor, no prefácio: "O sistema de meditação e de filosofia mística esboçado neste trabalho é simbólico. Os sistemas simbólicos existem para tornar acessíveis ao aspirante os códigos secretos do mistério. Eles são elaborados para

colocar nas mãos do estudante um conjunto de chaves por meio das quais as portas das câmaras secretas podem ser abertas. De que modo a pessoa que procura a luz interior utilizará esses códigos é tarefa individual, na qual nenhum mestre pode ajudar além de determinado ponto."

Elaborado principalmente para levar o leitor até esse "ponto" e para servir como manual de meditação cabalística sobre os Arcanos Maiores do Tarô, a finalidade deste livro é também a de ajudar o leitor no que diz respeito às suas meditações sobre as cartas e à vivência das realidades mais profundas que resultam de tais meditações.

EDITORA PENSAMENTO

Editora Pensamento

Rua Dr. Mário Vicente, 374

04270 São Paulo, SP

Fone 272-1399

Livraria Pensamento

Rua Dr. Rodrigo Silva, 87

01501 São Paulo, SP

Fone 36-3722

Gráfica Pensamento

Rua Domingos Paiva, 60

03043 São Paulo, SP

A MAGIA DOS NÚMEROS AO SEU ALCANCE
Helyn Hitchcook

ELEMENTOS DE QUIROMANCIA
Francisco V. Lorenz

ENCICLOPÉDIA DE QUIROMANCIA
PRÁTICA
M. Broekman

QUIROMANCIA
Bel-Adar

I CHING – O Livro das Mutações
Richard Wilhelm (org.)

O PEQUENO I CHING
Richard Wilhelm

O I CHING E OS MISTÉRIOS DA VIDA
Martin Schönberger

KARMA E DESTINO NO I CHING
Guy Damian-Knight

A MIGRAÇÃO DOS SÍMBOLOS
Globlet D'Alviella

OS DEUSES EGÍPCIOS
Alan W. Shorter

A MAGIA EGÍPCIA
E. A. Wallis Budge

A RELIGIÃO EGÍPCIA
E. A. Wallis Budge

Peça catálogo gratuito à

EDITORA PENSAMENTO

Rua Dr. Mário Vicente, 374 - Fone: 272-1399
04270 - São Paulo, SP

B
Circ
133
F89
REG. 59
O Leito
este livro. C
empréstimo.
O Leito
Quand
chefia da Bil

MITOS E TARÔS

DICTA E FRANÇOISE

As lâminas do Tarô foram elaboradas lentamente, sem que nada tivesse sido deixado ao acaso, como uma representação do Universo, uma espécie de grande espelho cósmico. Feito para atravessar os séculos, o Tarô resume todo o conhecimento humano, refletindo as suas concepções do mundo. Como foi elaborado na era cristã, seus criadores, para evitar que fossem tomados por idólatras e pagãos, e para permitir sua livre circulação, camuflaram os símbolos e os mitos nos quais se baseavam. Mas a tradição dá as chaves desse "ocultamento". A cada arcano corresponde um mito arcaico ou alguns ritos ancestrais. Esses símbolos resgatam o pensamento dos antigos, dirigido para um único alvo: a evolução da consciência.

Numerosos pesquisadores trabalharam com o Tarô para descobrir suas raízes mais profundas. No século XIX, Éliphas Lévi foi o primeiro a vincular os 22 arcanos maiores do Tarô às 22 letras do alfabeto hebraico. Em meados do século XX, Gareth Knight, discípulo de Dion Fortune, associou as 22 lâminas maiores com os 22 caminhos da Árvore da Vida dos cabalistas.

Em *Mitos e Tarôs*, as autoras, depois de uma breve explicação sobre a Árvore da Vida como diagrama do Universo, propõem um novo significado para as lâminas do Tarô, identificando suas raízes com mitos e rituais das civilizações mais adiantadas da Antiguidade.

EDITORA PENSAMENTO

Ci
F